

УДК 330.133.6; 140.8; 130.2

DOI: 10.17072/2076-0590-2024-14-111-127

ТРУД, ИГРА И СИМУЛЯЦИЯ. К ВОПРОСУ ОБ ИХ ОБЪЕКТИВНОМ ОТНОШЕНИИ

В.В. Корякин

Кандидат философских наук, доцент кафедры философии

Пермский государственный национальный исследовательский университет

614990, Пермь, ул. Букирева, 15

E-mail: vvkorkfnpsu@yandex.ru

Труд – субстанциальное свойство человека. Он является «общим родом» всех форм человеческой деятельности, в т. ч. своим собственным, игры и симуляции. Как процесс производства человеком собственной жизни посредством преобразования природы, он содержит в себе два основных момента – развитие человека и развитие природы. При определенных объективных обстоятельствах, создаваемых в процессе самого труда, эти два момента приобретают характер относительно самостоятельных форм деятельности, эмансипируются. Производство человеком себя в отрыве от преобразования природы превращается в игру, изменение природы в отрыве от саморазвития человека становится симуляцией.

Ключевые слова: труд, игра, симуляция, сущность человека, материальное производство, симулякр

Современное развитое общество демонстрирует всеохватывающее распространение игры и симуляции деятельности во всех сферах человеческой жизни. Игра и симуляция даже превращаются в своего рода профессиональное занятие значительной группы лиц, претендующее стать альтернативным труду способом человеческого существования, стремящимся в отдаленной перспективе вытеснить материальное производство на периферию истории или, как минимум, подчинить его своим нуждам. Профессиональные игроки аккумулируют значительную долю произведенного посредством труда богатства, профессиональные «симулянты» «осваивают» приличную долю бюджетов государства, муниципалитетов и крупных компаний. Однако игра и симуляция становятся привлекательным занятием и для рядовых обывателей, и не только по причине обращения в данной сфере деятельности значительной доли материального богатства, но и по причине

рутинности, временной длительности большинства видов профессий, связанных с непосредственным материальным производством. Современное капиталистическое общество по-прежнему строится на частичном, одностороннем труде. В большинстве сфер современного производства человек не может проявить себя как разноплановое, сложное существо. Естественным стремлением его по данной причине становится попытка раскрыть свой потенциал за пределами трудовой деятельности – в игре, или отказаться от непосредственного труда вовсе посредством ухода в сферу его симуляции. Существенной проблемой современной науки, таким образом, остается вопрос о сущности игры и симуляции, их месте в общественной жизни, основаниях, перспективах существования и их отношении к базовой форме человеческой деятельности – труду.

Игра никогда не была в центре рассуждения классической философии и науки, хотя и привлекала внимание многих ее ключевых представителей. Попытки осмыслить игру можно встретить уже в работах античных авторов (Гераклита, Платона, Аристотеля). По мере развития социальных взглядов определение игры, ее места в общественной жизни и сущности менялось в соответствии с пониманием сущности самого человека. Углубление в анализ различных сторон человеческой сущности и форм человеческого существования позволяли раскрыть и многоплановость игры. Одновременно росло и понимание ее социального значения (значения для всестороннего развития личности). Уже Платон указывал на присутствие игры во всех сферах человеческой деятельности, а Аристотель, подчеркивал ее пользу для воспитания ребенка и подготовки его к взрослой жизни. Эразм Роттердамский увязывал игру с познанием и развитием человека на протяжении всей его жизни. Авторы Возрождения, а затем Ф. Шиллер, Г. Гегель и Ф. Шеллинг подчеркивали связь игры с искусством, Т. Мор, а позже И. Кант – с нравственностью, И.Г. Фихте – с развитием свободы [1].

В фокус внимания игра попала в XX в., когда она очевидным образом вышла за пределы досуга подавляющего большинства населения и стала важным элементом всех форм деятельности, в т. ч. производственной. Традиционно повышенный интерес к игре испытывают представители неклассической философии и науки, что вполне объяснимо, если исходить из общей их установки – поиска «третьего», несводимого к телесному и разумному существованию, основания человеческой жизни. Именно в рамках неклассического направления впервые была предпринята попытка «субстанциализировать» игру, представить ее как основу культуры в целом [2]. Определенное устойчивое внимание к игре проявляли и представители

современного марксизма, например, отечественного (С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, М.М. Бахтин).

Крупной проблемой стало определение игры как социального феномена. До сих пор бытуют экстенсивные определения игры, которые лишь перечисляют необходимые ее признаки, но не выделяют главного из них, интегрирующего. К примеру, Й. Хейзинга понимал под игрой «добровольное действие, либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени, по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключающейся в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознание «иного бытия», нежели обыденная жизнь» [2, с. 40]. Кроме того, автор выделяет физиологические и психологические основания игры, ее эстетическое содержание и т.п. Подобное определение вряд ли фиксирует специфику игры как особой формы деятельности, поскольку большинство перечисленных признаков в каком-то виде присущи другим ее формам, например, труду (особенно творческому). Единственное отличие игры от того же труда раскрывается в некоем «сознании инобытия». От того же труда, к примеру, игру отличает, согласно Й. Хейзинге, ее «непроизводительный» характер [2, с. 23 – 58]. Однако, в любом случае, понятия «инобытия», «непроизводительный» являются «негативными», они фиксируют отсутствие определенных признаков предмета, но не характер его содержания. В чем заключается «инакость» бытия играющего, остается покрыто тайной. «Отрицательными» признаками наделяет игру и Р. Кайуа. Согласно автору, она не обязательная, неопределенная, непроизводительная, фиктивная, вымышленная [3, с. 49]. Некоторой смысловой пустоты «негативному» определению игры придает и отсутствие четкого понимания реальности, которой она противопоставляется. Что есть реальный индивид, реальное человеческое бытие, не вполне прояснено (хотя при вдумчивом прочтении, обнаруживается, что ни Й. Хейзинга, ни Р. Кайуа, к примеру, не поднимаются выше типичной, базовой для классической философии абстракции человека как духовно-природного существа, или «мыслящего животного»).

Если классической философии и марксизму при анализе игры свойственно подчеркивать определенное тождество игры и реальной человеческой деятельности (как духовной, так и материальной), то неклассической – отличие игры от нее. Суммируя, можно сделать вывод: в современных интерпретациях игры до какой-то степени схвачено, что игра есть бытие, но иное.

Схожая ситуация в истории науки сложилась при изучении симуляции и симулякров, их отношения к реальности (копии к оригиналу). Еще

Платон обратил внимание, что в представлениях человека бытуют некие «негативные сущности», знаки, искажающие и подменяющие собой реальность, являющиеся «копиями копий», претендующими на статус оригинальных сущностей, или симулякры [4, с.301 – 333]. Классическая философия, признавая неизбежное появление симулякров, настаивала на устранении их из процесса познания, на приведении мыслимых копий (образов) предметов в соответствии с оригиналом, его сущностью.

Определенный переворот в осмыслении и оценке симулякров произошел в неклассической философии. Согласно Ж. Делезу, например, симулякр – имманентно присущая характеристика человеческого бытия. Он есть знак, лишенный сходства с оригиналом, одновременно отрицающий в себе оригинал и соответствующую ему копию, характеризующийся произвольной изменчивостью [5, с. 335]. Ж. Бодрийяр понимал симулякры как знаки, которые не столько отрицают реальность, сколько подменяют ее собой. Свое подлинное существование они проявляют в т. н. «гиперреальности», охватывающей с определенного исторического периода все стороны и формы человеческого существования [6; 7].

Примечательно, что способ определения симуляции мало чем отличается от того, каким зачастую определяют игу. Симуляция противопоставляется реальности и объявляется иным бытием (например, гиперреальностью), подменяющим подлинное (или в случае с Ж. Бодрийяром – предшествующее) бытие. Понимание «инакости» бытия симулякров при этом всецело определяется негативно: симулякр есть знак, не являющийся ни копией, ни оригиналом, ни даже знаком. В условиях «гиперреальности», согласно Ж. Бодрийяру, все перестает быть собой (реальным), в т. ч. знаки [6, с. 52]. Определение симулякра как отсутствия всего (кроме самого симулякра) есть пустое определение.

Определить предмет – значит отличить его от другого предмета. Содержательное (позитивное) определение предмета возможно лишь диалектическое. Оно позволяет схватить как тождество, так и различие взаимно определяемых предметов одновременно. Обнаружить в предметах то, что в них есть одно и то же, и что у каждого из них в отношении друг к другу отсутствует, выявить, чем оказывается общее предметам в условиях, когда есть одни признаки, но нет других.

В стремлении выработать позитивное определение игры и симуляции, стоит обратить внимание, что обе формы деятельности имеют отношение к «реальной деятельности» как ее «иные» формы. Они представлены во всех сферах человеческой жизни и создают бытие, которое оказывается «иным» по отношению к «подлинному бытию». Вместе с тем, наделение статусом

«инога» игры и симуляции не позволяет их различить между собой, поскольку в «ином» они оказываются одним и тем же (не случайно поэтому столь часто в современной литературе встречается представление об игре как симуляции и о симуляции как игре). Центральным вопросом, стало быть, становится выяснение сущности подлинного бытия человека и производящей его формы деятельности. Проблема сущности человека, как бы от нее не отмахивались представители неклассической философии, должна быть решена, если мы рассчитываем содержательно определить хоть какой-нибудь социальный феномен, а не блуждать в беспорядочной веренице смыслов и бессмыслиц (если, конечно, не преследуем цели ограничиться лишь игрой или симуляцией интеллекта).

Проблема сущности человека неизбежно возвращает нас к вопросу о первичности общественного сознания или общественного бытия. Примечательно, что, вынося за скобки вопрос о первичности, исследователи игры и симуляции никак не могут определиться, с какой реальностью они имеют дело? Игра имеет предметный характер или всецело уносит человека в воображаемый мир, или относится одновременно к обеим реальностям? Симуляция осуществляется посредством создания материальных копий вещей или ей достаточно лишь манипулировать образами и духовными ценностями этих вещей и их предметных копий, или она производит манипуляции в обеих сферах сразу? Попытки указывать на что-то третье (некое абстрактное инобытие) лишь маскируют данную дилемму, не прибавляя никакого смысла, и надо сказать, до сих пор не дали никаких результатов. Все, что неклассическая философия выдавала за «третью», несводимую к сознанию и материи, реальность, оказывалось особенной формой того или другого.

Сущность предмета – это его внутренняя определенность, наиболее важное в нем, что отличает предмет от другого. Сущность, будучи чем-то особенным в предмете, тем не менее, определяет предмет целиком, порождает и интегрирует в себе все многообразие его свойств, сторон и отношений. Классический идеализм сводил сущность человека к его сознанию (как правило, к разуму). С его позиции, общественное сознание определяет характер общественного бытия. При всей видимости того, что сознание в той или иной мере сопровождает и организует жизнь и деятельность человека во всех планах (он есть осознающее свою жизнь существо), оно не может быть основанием его существования. В «Немецкой идеологии» в полемике с младогегельянцами и Л. Фейербахом К. Маркс и Ф. Энгельс отмечали, что прежде чем мыслить, человек должен жить. Чтобы жить, человек должен удовлетворять свои вполне материальные потребности, но поскольку

потребности постоянно растут, он вынужден создавать каждый раз новые вещи, позволяющие их удовлетворять, т. е. трудиться. Труд, таким образом, согласно родоначальникам марксизма, оказывается не просто деятельностью, удовлетворяющей человеческие жизненные потребности, и тем более не просто средством человеческого существования, а способом человеческой жизни, определяющем все ее стороны [8, с. 24 – 28]. Первым фактом истории являются живые (материальные) человеческие индивиды, производящие свою материальную, и как следствие – духовную жизнь, посредством преобразования природы [8, с. 18 – 19, 24 – 30].

Сознание может реализоваться в чистом виде, не затрагивая процесса труда или общения, труд же в каждом акте своей реализации оказывается одновременно и производственным (практическим, предметным), и осмысленным процессом, в котором формируются одновременно и объективные и субъективные отношения к себе, другим людям и миру в целом. Труд, другими словами, проявляет себя как субстанциальное свойство человека, порождающее и себя самого, и все прочее многообразие социальных свойств, сторон и отношений, чего нельзя сказать о сознании. Труд, будучи особой формой деятельности, одновременно оказывается родом всех ее форм, общей формой. В данной связи, представляется возможным предпринять попытку определения игры и симуляции в отношении к нему. При этом, конечно, необходимо будет избегать всякого редукционизма в определении труда – сведения его к тем или иным необходимым его моментам и сторонам (осмысленности, общественному характеру, технической оснащенности, физиологическим затратам и т.д.). Многие трудности в определении игры и симуляции кроются как раз в упрощенном понимании труда, в результате чего труд мыслится как одна из многочисленных форм деятельности, рядоположенная им и потому не обязательно существенная.

Труд – способ существования и развития социальной формы материи (человека), процесс производства человеком своей социальной материальной индивидуальной, родовой и универсальной жизни и сущности. В труде человек производит себя, но всегда в связи с другими индивидами, меняя их жизнь как непосредственно в процессе производственной кооперации, так и опосредованно через преобразование общих для них и себя материальных условий производства (средств производства). Иными словами, человек создает себя и других людей, себя в других и других в себе (общее для себя и других), развивает себя как индивидуальное и одновременно родовое (и потому общественное) существо [9, с.101–129; 10]. В труде люди производят все стороны своего существования – и социальную материальную жизнь, и многообразные отношения, мысль, способности и потребности, свободу и

ответственность одновременно. В отличие от труда прочие свойства человека могут реализовываться в относительном отрыве друг от друга: общаться, например, можно вне процесса труда, мыслить вне труда и отношения к другим людям. Труд, другими словами, порождая и себя, и все свойства индивида одновременно, проявляет себя как подлинно субстанциальное свойство человека.

Преобразование материальных условий человеческого существования, реализующееся в процессе создания средств производства, как необходимого момента человеческого саморазвития, раскрывает и созидает универсальную сущность человека. Присоединяя к собственным материальным силам преобразованные силы природы, человек раскрывает бесконечное материальное (физическое, химическое, биологическое, социальное) содержание в себе и преобразуемых им объектах [11, с. 241–320; 12, с. 124–189]. Средства производства (предмет и средство труда), будучи уже преобразованными природными вещами и процессами, в труде направлены на развитие как человека, так и окружающей его природы.

Труд, таким образом, представляет собой единство двух основных противоположно направленных процессов – преобразования человека и преобразования природы. В труде обнаруживаются и реализуются новые существенные характеристики человека и природы в их непосредственном единстве. При определенных объективных обстоятельствах данные процессы могут реализоваться в качестве относительно самостоятельных форм деятельности – *игры и симуляции*.

Игра, можно предположить, представляет собой процесс саморазвития общества (развития индивидом себя и других людей), относительно обособленный от качественного (выявляющего новые существенные характеристики) изменения природы и от труда как усложнения человека и природы в их единстве. Вместе с тем, как относительно обособленная сторона труда игра ему тождественна. Человек не может развиваться, не меняя природных условий своего существования. При этом человек использует особым способом измененные природные объекты – средства производства. Игра в превращенном виде содержит все присущие труду моменты. Но одновременно игра отлична от труда, она направлена лишь на развитие человека, но не природы. В игре человек производит себя всесторонне – как в объективных, так и субъективных (идеальных, мыслимых) формах своего существования, однако производство природных обстоятельств при этом лишается своих объективных форм и осуществляется, видимо, исключительно в сознании. Играя, человек объективно не меняет внешних ему природных условий существования, он лишь представляет вызванные его

действиями изменения вещей. Трудовой процесс лишенный преобразующего природу характера становится *игрой*, а преобразование природы в игре – его *имитацией*. Меняется и характер средств производства. В игре они превращаются в *средства игры*, поскольку отныне все используемые в игре вещи направляются человеком лишь на развитие его самого, но не природы.

Человек, к примеру, может играть жатву пшеницы. При этом он будет реализовывать необходимые для жатвы трудовые навыки (в обобщенном или конкретизированном виде), тем самым воспроизводя или совершенствуя их, т.е. развиваться. Он может держать в руках действительно необходимое для жатвы средство – серп, но может и заменить его другой вещью, лишь по форме напоминающей это средство (картонный серп, кривую палку), либо попросту обойтись без всякого средства, держа его лишь в воображении. Он может срезать траву, полагая под ней пшеницу. И эта трава, разумеется, не будет подвергаться дальнейшей обработке и не пойдет человеку в пищу. А может махать серпом в пустоте посреди избы, лишь представляя пшеничное поле перед собой.

В отличие от труда в игре человек не испытывает никакого сопротивления природы, ее свойства и законы в игре оказываются «вынесены за скобки», поскольку данная форма деятельности не направлена на изменение природы. Содержание и действительные свойства орудия не столь важны для играющего человека, в определенной степени важна лишь форма инструмента. И эта форма может варьироваться от объективной (особенно если человек развивает свои материальные навыки), т.е. предстать в виде схожего материального предмета, до субъективной, т.е. оставаться исключительно в пределах воображения и понимания. Все природное содержание игры в крайнем случае может быть сведено к пантомиме – упорядоченному движению естественных органов человека.

Поскольку без изменения природы развитие человека принципиально невозможно, но игра по своей направленности не нацелена на изменение природы как таковой, определенное манипулирование вещами в процессе игры все же имеет место. Главным образом, это манипулирование реализуется в создании игровых средств (игрушек). Тот же серп можно вырезать из картона. Можно обломать кривую ветку, и она с тем же успехом заменит играющему серп.

В игре, как и в труде, которому она до известной степени тождественна, человек способен развивать все свои свойства. При этом, впрочем, данные свойства примут форму, соответствующую характеру самой игры: общение, мышление, свобода и т.д. станут *игровыми*. Игровое мышление, к

примеру, будет направлено на познание не природы или человека в единстве с природой, а лишь на человека. Общение утратит характер связи людей с природой или между людьми посредством природы, а будет сведено лишь к отношению человека к человеку.

Качественные изменения, происходящие с человеком в процессе игры, относительно. В полной мере человек развивается, лишь преобразуя себя и природу. Природа как «цензор», вынуждающий человека осуществлять жесткую последовательность производственных действий, соответствующих объективному положению человека в мире, в игре отсутствует. Поэтому и навыки, которые индивид приобретает в игре до некоторой степени произвольны, вариативны и при столкновении с реальностью (при применении на практике) могут не дать продуктивного результата. Игровые навыки только тогда способствуют развитию индивида коренным образом, когда позволяют реализоваться ему на практике.

Труд задает масштабы и характер реализации игры, наполняет ее объективным содержанием. Он же оказывается объективным основанием эмансипации игры, превращения ее в относительно самостоятельную форму деятельности. Игра как относительно самостоятельная форма деятельности возможна лишь при появлении у человека времени, свободного от непосредственного труда. Высвобождение рабочего времени связано с характером производства: как с технической его стороной, так и с экономической.

Техническая сторона производства есть отношение человека к преобразуемой природе. Труд как процесс производства человеком собственной жизни посредством преобразования природы подчиняет не только природу действиям человека, но и человека действиям природы. Ради собственного существования и развития человек вынужден действовать согласно «ритму» преобразуемых им естественных процессов. Труд первобытного охотника, к примеру, зависел от сезонных миграций и репродуктивных периодов животных, на которых он охотится. Древний земледелец осуществлял свой труд в зависимости от характера и длительности вегетативного периода растений, которые подлежали domestikации, от сезонов разлива рек и т. п. «Сезонность» трудовой деятельности до известной степени была снята лишь с наступлением индустриальной эпохи.

Значительные временные интервалы в реализации основных видов работ позволяли употребить освободившееся время на реализацию необходимой подсобной деятельности и на отдых. Но вместе с тем эти интервалы формировали необходимость выделения времени для игры. Производственный навык может нормально функционировать лишь при систематической его

реализации, в противном случае начинается его деградация. В условиях, когда временно отсутствуют природные объекты, подлежащие преобразованию, человек может и вынужден воспроизводить свои навыки лишь в форме игры.

Экономическая сторона производства представляет собой отношение человека к человеку (в т. ч. к себе) и реализуется, в конечном счете, в усложнении и росте производительности труда. Чем производительнее становится труд, тем больше высвобождается рабочего времени. У человека, таким образом, всегда присутствует некоторый объем свободного от работы времени, который он может употребить для отдыха, в т. ч. активного, например, для игры. Однако наличие свободного времени создает лишь возможность для эмансипации игры, но не создает для этого необходимости. Обособление игры становится необходимостью по мере усложнения труда. Сложный труд, с одной стороны, как будучи высокопроизводительным высвобождает рабочее время и приводит к относительному простоя рабочей силы, воспроизводство которой становится возможным лишь в форме игры, с другой – при вовлечении новой рабочей силы он требует длительной ее подготовки, которая в отсутствии непосредственного контакта со средствами производства (примитивного работника бесполезно, а зачастую опасно допускать к сложным технике и технологиям) также возможна лишь в форме игры. Длительный технологический отрыв рабочей силы от средств производства, таким образом, создает необходимость ее воспроизводства и производства в форме игры.

Однако обособление человека от средств производства происходит не только в силу позитивных тенденций развития труда – роста его сложности и производительности, но и в силу негативных – его упрощения и отчуждения. В «Капитале» К. Маркс сформулировал т. н. всеобщий закон капиталистического накопления, согласно которому капиталистическое общество становится тем богаче, чем беднее становится каждый непосредственный его производитель (рабочий) [13, с. 572 – 662]. И речь в данном случае идет не столько о поляризации богатства, сколько о тотальном обнищании (упрощении) человека как деятельного существа. По сути К. Маркс обнаружил конкретно-историческую форму закона развития общественного производства, характерного для всей т. н. «Предыстории» человечества: развитие труда посредством его разделения и одновременной кооперации приводит к росту многообразия форм деятельности общества, но упрощает деятельность каждого индивида в отдельности. В «Предыстории» развитие общества и индивида находится в обратно пропорциональной зависимости. При капитализме данное противоречие достигает предельной формы:

большинство индивидов становятся «частичными», «одномерными» работниками. Их труд оказывается сведен к элементарному предметному действию. Рост многообразия индивидуальной деятельности, обеспечивающий переход общества на качественно новый этап исторического развития, оказывается уделом исключительного меньшинства его членов – инженеров, изобретателей и ученых.

Становясь частичным работником, индивид лишается возможности всестороннего развития в связи с преобразуемой им природой, относительная возможность саморазвития человека сохраняется лишь в форме игры. При этом игры частичных индивидов нередко также приобретают «частичные» формы: привыкший обеспечивать свою жизнь посредством нажатия пары кнопок машины, работник реализует свое «игровое бытие», нажимая пару клавиш игрового автомата. Вместе с тем, обладая универсальной, родовой и индивидуальной сущностью, человек все же стремится ее реализовать, и если этого невозможно сделать непосредственно в труде, то он начинает делать это в процессе игры. В обществе тотального отчуждения человека от производства игры оказываются куда более многообразны, а потому привлекательны, чем труд.

На определенном историческом этапе дифференциация труда приводит к его наиболее радикальному разделению – на непосредственно материальный и умственный. Относительное обособление умственного труда создает новые возможности для развития игры. Для незначительного числа представителей общества она становится профессиональным занятием. Появляются, например, профессиональные театр и спорт. Обывателю, изуродованному частичным трудом, в такой ситуации остается лишь активно созерцать игру профессионалов и в лучшем случае – подражать ей (появляются любительские театр и спорт). Однако подражание профессиональной игре позволяет человеку в своем развитии выйти за рамки частичной производственной жизни, стать сложнее, чем он есть в труде, пусть и не меняя природных обстоятельств своего существования.

Противоположным саморазвитию человека моментом труда является преобразование природы, которое при относительном обособлении от труда превращается в *симуляцию*. *Симуляция* представляет собой процесс изменения природы, относительно обособленный от саморазвития человека и труда как процесса усложнения человека и природы в их единстве. Если изменение предметов сохраняет их объективные форму и содержание, и предполагает объективное отношение человека к ним, то изменения человека все больше уходят в область *субъективного* (мыслимого). Симулируя производственную деятельность, человек не развивается ни практически

(объективно, материально), ни духовно, он лишь *представляет*, что развивается в обоих этих планах. Поскольку при симуляции не происходит развития человека, может показаться, что индивид занимается лишь простым воспроизводством своей рабочей силы (своих способностей и навыков). Однако, воспроизводство диалектически связано с производством, является его моментом [13, с. 528 – 540]. Не развивая себя, человек не может себя воспроизводить. Стало быть, симуляция оказывается ничем иным, как формой *деградации* индивида, упрощения его способностей. Поскольку преобразование природы является необходимой стороной производства человеком себя, а сам человек, симулируя деятельность, деградирует, то деградации подвергаются и средства производства: человек не только не выявляет новых свойств вещей и не использует их, он устраняет из практики уже обнаруженные и освоенные силы природы. Он даже не манипулирует «готовыми» вещами, как это моментами происходит в игре, он их «упрощает», используя не весь набор их функций, а лишь ту их часть, которая позволяет ему продолжать быть пусть и в условиях его распадающейся личности.

Ж. Бодрийяр понимал под симулякром образ, оторванный от оригинала, форму, лишенную содержания, а под симуляцией – деятельность, создающую эти бессодержательные формы. Но важно подчеркнуть, что в симуляции человек лишается, прежде всего, собственного (производственного) содержания, презентуя себе и обществу лишь собственную форму, которая маскирует не столько его «пустоту» (человек полностью пустым никогда не становится), сколько «падение» в нее, собственную деградацию. *Симуляция* есть деятельность, теряющая свое производственное (преобразующее, развивающее человека и природу) содержание. При этом и сама форма, надо полагать, не остается неизменной: диалектически связанная с содержанием, она по мере утраты его, оказывается «теряющей» свои связи структурой, более примитивной «копией» той совокупностей связей, какой она была, будучи соответствующей некогда развитию человека. Подобное упрощение формы, по-своему зафиксировал Ж. Бодрийяр, различая симулякры разных порядков, «копии копий», симулякры, отсылающие не какому-либо содержанию («референту»), а к другим симулякрам [6, с. 111–166].

Как относительно обособленная сторона труда симуляция ему тождественна: в превращенном виде она содержит все присущие труду моменты – личный и вещный, которые изменяются по мере превращения труда в симуляцию. В труде – процессе производства собственной жизни – индивид использует средства производства, в мышлении, сопровождающем этот процесс – знаки (особого рода материальные предметы), при симуляции же

все опосредующие ее вещи превращаются в *средства симуляции*. Средствами симуляции могут выступать любые материальные объекты, созданные человеком, необходимые для его развития в труде или игре, в познании или игровом мышлении. Внешне, в вещном своем выражении, таким образом, симуляция, на первый взгляд, может показаться неотличимой от производственного процесса. Но отличие все же есть – средства симуляции маскируют, а в конечном счете, выражают и закрепляют деградацию работника.

Симуляция может, к примеру, начаться с использования меньшего числа функций машины, по сравнению с тем их количеством, которое работник задействовал ранее, что станет свидетельством упрощения навыков самого производителя. Она может проявиться в упрощении самой машины – изъятия «лишних» ее деталей, заменой материалов, из которых детали сделаны. Если подобные манипуляции с машиной ведут к потере времени ее эксплуатации, сбоям в действии ее механизмов, частым поломкам и т. п., то это будет ярким примером симуляции деятельности проектировщика, инженера и пользователя как в отдельности, так и вместе их взятых. Оправдание подобных манипуляций большей практичностью измененной машины, легкостью ее эксплуатации, ее дешевизной станет лишь очередной «маской», скрывающей деградацию деятельности. Другой «маской» может стать ребрендинг, в результате которого машине не будет добавлено ничего нового, кроме названия, и деятельность пользователя в лучшем случае до поры останется прежней. Возможны и другие манипуляции – расстановка машин по фэн-шуй, смена цвета или формы их корпуса и т. п. При этом симулирующий индивид будет убеждать и себя, и окружающих в полезности подобных манипуляций, поскольку они якобы будут способствовать росту производительности труда и прибыльности производства. Логичным итогом роста симуляции может стать и «научно», «философски» обоснованное убеждение, что именно симулирование является ведущей, единственно возможной в современных реалиях, или вовсе прогрессивной формой деятельности.

Труд всесторонне развивает человека, симуляция же способствует всесторонней его деградации. Симуляция мышления проявляется в манипуляции знаками в ущерб их смыслу, создания новояза, который не столько маскирует архаические абстракции, сколько их упрощает. Она проявляется в акцентировании частных смыслов в ущерб формированию интегрирующих их общих, в чрезмерном внимании к явлениям в ущерб прояснению их сущности, в нарочитой замене строгих понятий и определений метафорами и т. д. Симуляция общения проявляется в «коммуницировании», при котором

взаимное развитие индивидов подменяется простым присутствием людей вместе, в конечном итоге, отрывающем индивидов от производства их собственной жизни и обеспечивающем их взаимное упрощение. Симуляция лишает всякую деятельность производственного содержания: превращает практическую деятельность, труд в «активности», мышление – в обесмысливание, общение – в «коммуницирование».

Поскольку симуляция является формой деградации человека, существенной проблемой становится выяснение ее причин и условий. Будучи обособленным от труда его моментом, симуляция имеет причины своего возникновения не в себе, а в труде. Возможность симуляции появляется с высвобождением рабочего времени, которое происходит в силу роста производительности труда, его усложнения. Однако свободное время является общим условием как для дальнейшего развития труда, так и игры, и симуляции. Необходимой, неизбежной формой деятельности симуляция становится по мере роста исторической ограниченности старых форм производства.

Капитализм, например, существует за счет предельной специализации производства – частичного труда, поскольку только частичный труд создает отчуждение рабочей силы от себя (усредняет труд и отделяет его общее содержание – абстрактный труд в виде товарных стоимостей) и средств производства, делает необходимым частное присвоение результатов труда в форме прибавочной стоимости, шире – капитала [13]. Развитие общества, основанного на частичном труде, обеспечивается за счет сложной кооперации и применения технических новинок, в конечном счете, за счет роста наукоемкости производства. Кооперация и изобретения позволяют повысить производительность частичного труда, сократить занятость и, тем самым, увеличить производство относительной прибавочной стоимости. Прибыль создают частичные производители, но вот ее рост обеспечивают уже работники иного типа – ученые, изобретатели, инженеры, труд которых частичным не является. Труд изобретателя, к примеру, – всеобщий, сложный материальный и умственный одновременно, в высокой степени обобществленный и индивидуализированный [14, с. 207 – 211; 15; 16; 17, с. 150 – 205]. Обеспечивая развитие капиталистического общества, всеобщий труд, одновременно подрывает его основы (вымещает из непосредственного производства некоторую долю частичных работников, а жизнь оставшихся в производстве ставит в зависимость от успехов реализации всеобщего труда). Более того, становясь все более массовым явлением, всеобщий труд устраняет объективные основы отчуждения, в т. ч. отчуждения товарных стоимостей, частного присвоения и эксплуатации. Всеобщий труд неотчуждаем [16].

Современный предприниматель оказывается в сложной ситуации: с одной стороны, он может существовать лишь в обществе, основанном на частичном труде, с другой – его выживание напрямую зависит от успехов всеобщего труда и применения его результатов в капиталистическом производстве. По данной причине современный буржуа «инстинктивно» стремится максимально ограничить рост науки и изобретательства и одновременно максимально же сохранить долю частичных работников. Однако поскольку прибыльность капиталистического предприятия всецело зависит от сокращения числа занятых при сохранении роста производительности труда, капиталист стремится сохранить частичного работника, но уже вне сферы непосредственного материального производства.

Частичный работник может быть оставлен на предприятии, но доля его непосредственной вовлеченности в производственный процесс будет уменьшаться, что может проявиться в сокращении рабочего дня или выделении части рабочего времени на непроизводственные формы деятельности (бессмысленные корпоративные мероприятия, бесконечные производственные совещания, заполнение никому не нужной (кроме самих симулянтов) отчетной документации и т.п.). Однако частичный работник может быть и полностью вытеснен из производства и пополнить ряды клерков, коучей, секретарей, охранников и просто сопровождающих лиц (своего рода «свиты») начальников разных мастей и т. п. Освободившийся частичный работник в такой ситуации может делать все, но только не развиваться (переставать быть частичным).

Свободное время дает возможность человеку развивать свои навыки, получать, например, образование, но негласная установка на запрет всякого развития распространяется и на образовательную систему: фундаментальное образование уступает место узкоспециальному и прикладному, лихорадочное обновление учебных программ не затрагивает их содержания, навязывается бесконечная профессиональная переподготовка, сокращается аудиторная нагрузка, теория подменяется идеологией, внеучебные формы деятельности начинают довлеть над непосредственным обучением и т.п.

Поскольку капиталистическое общество строится на частичном труде, оно стремится его воспроизвести даже вне сферы непосредственного производства. Современному капитализму выгоднее, чтобы человек не развивался в процессе труда, а, например, играл. Но игра тоже способствует развитию человека, пусть и не затрагивая природных основ его существования. Капитализм, по данной причине, превращает игры частичного работника в частичные, сложные формы игры предлагаются производителю лишь в качестве зрелища. Поскольку игры в определенной степени несут

угрозу существованию современного капитализма, лучшим для него вариантом становится вытеснение частичного работника в сферу симуляции. Из этой среды постепенно формируются группы лиц, которые превращают симуляцию в род своей деятельности, тем самым раскручивая спираль симуляции в обществе: симулянты начинают плодить симулянтов. Но парадокс ситуации заключается в том, что симулирующий работник, в конечном счете, не сохраняет свои частичные навыки, а теряет их, оставляя капитализму все меньше исторического пространства.

Симуляция – столь очевидное явление современности, свойственна, можно полагать, всем историческим эпохам, способам производства человеческой жизни на пределе их развития. Она раскрывается во всех сферах жизни, и ее доля становится тем больше, чем стремительнее разрушаются старые порядки. Деградирующее старое общество оказывается способным продлить свое существование лишь в виде «симулякра».

Как субстанциальное свойство человека, труд является «общим родом» как для себя, так и для всех прочих форм деятельности, в т. ч. игры и симуляции. Он является их объективным основанием, создает материальные условия для их эмансипации и смены содержания, а при определенных исторических обстоятельствах позволяет достигать колоссальных масштабов, сопоставимых с масштабами реализации самого непосредственного материального производства.

Список литературы

1. *Надолинская Т.В.* Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики// Образование и наука. 2013. № 7 (106). С. 138 – 152.
2. *Хейзинга Й.* Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха. 2011. – 416 с.
3. *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
4. *Платон.* Софист// Платон. Собрание сочинений в 4-х томах. М.: «Мысль», 1993. Т. 2. С. 275 – 345.
5. *Делез Ж.* Симулякр и античная философия // Делез Ж. Логика смысла. М. – Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. С. 329 – 365.
6. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», «Изд-во КДУ», 2011. – 392 с.
7. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция. М.: Изд. дом «Постум», 2015. – 240 с.
8. *Маркс К., Энгельс Ф.* Немецкая идеология// Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения 2-е изд. М.: Политиздат, 1955. Т. 3.
9. *Корякин В.В.* Труд и единый закономерный исторический процесс. Пермь: Изд-во Пермского ун-та, 2008. Ч. 2. – 340 с.
10. *Корякин В.В.* К вопросу о субстанциальности человека и диалектике производства его индивидуальной, родовой и универсальной сущности// Новые идеи в философии. 2014. Вып. 1 (22). Т. 1. С. 38 – 46.
11. *Орлов В.В.* Материя, развитие, человек. Пермь: изд-во Пермского ун-та, 1974. – 395 с.

12. Орлов В.В. Человек, мир, мировоззрение. М.: «Молодая гвардия», 1985. – 220 с.
13. Маркс К. Капитал. Т. 1// Маркс К., Энгельс Ф. Избр. соч. в 9-и томах. М.: Политиздат, 1987. Т. 7. – 811 с.
14. Орлов В.В., Васильева Т.С. Философия экономики. Пермь: изд-во Пермского ун-та, 2005. – 265 с.
15. Корякин В.В., Орлов В.В. Труд, стоимость и собственность в современном обществе// Вестник Вятского гос. гум. ун-та. 2009. Т. 4. № 4. С. 46 – 55.
16. Корякин В.В. Современный мир и философия// Новые идеи в философии. 2013. Вып. 21. С. 11 – 30.
17. Гриценко В.С. Труд в постиндустриальном обществе. Пермь: изд-во Пермского ун-та, 2013. – 210 с.

LABOR, PLAY AND SIMULATION. TO THE QUESTION OF THEIR OBJECTIVE ATTITUDE

Vyacheslav V. Koryakin

Perm State National Research University
614990, Perm, st. Bukireva, 15

Work is a substantial property of a person. It is a "common genus" of all forms of human activity, including games and simulations. As a process of man's production of his own life through the transformation of nature, it contains two main points – the development of man and the development of nature. Under certain objective circumstances created in the process of labor itself, these two moments acquire the character of relatively independent forms of activity, emancipate. Man's production of himself in isolation from the transformation of nature turns into a game, changing nature in isolation from human self-development becomes a simulation.

Keywords: labor, game, simulation, human essence, material production, simulacrum