

“Jebkura spēle kaut ko nozīmē.”

J. Heizinga

levads

Mūslaiku sabiedrību var dēvēt par spēlējošu civilizāciju. Spēlējot cilvēks iegūst jaunu informāciju ne tikai par apkārtējo vidi un laika-biedriem, bet arī par sevi – 21. gadsimtā tā kļūst par civilizācijas komunikatīvo stratēģiju. Pateicoties vizuālajām tehnoloģijām,¹ var ne tikai iepazīstināt ar sevi, bet arī veidot par sevi tādu stāstu, kādu vēlamies. Par mūsdienu situāciju var teikt – spēlē visi un visu, radot naratīvus, dzīves stilus, subkultūras, uzskatus, daudzveidīgas atkarības u. tml.

Spēle ir ne tikai daudzveidīga, bet arī funkcionāli iedarbīga kā radoša garīga vai fiziska aktivitāte, jaunrade, izglītošanas un audzināšanas līdzeklis. Var arī radoši izklaidēties, pārvēršot spēli par mākslas parādību un sevis izpausmi tajā – “dzīvo performanci”. Ņemot vērā, ka spēle ir realitātes un iedomātā sajaukums, mūsdienu tehnoloģijas nošķirumu “spēle” – “nеспēle” padara par apgrūtinošu, dažkārt neizpildāmu uzdevumu. Dabiski liekas uzskatīt, ka viss ir spēle, arī dzīve: “Visa dzīve ir spēle, kurā cenšamies tikt pie baltajām šaha figūrām, lai attālinātu aiziešanas brīdi.”²

Varētu fantazēt autora vietā un aprobežoties ar vienkāršu patiesību, ka tā ir arī veiksmes spēle vai vienkārši spēle, jo bez tās mēs nespētu dzīvot un izdzīvot. Varbūt tieši tāpēc, ka dzīvē katram tā vai citādi nākas līdzsvarot negatīvo un pozitīvo un atsevišķiem spēles

¹ Ir radusies jauna zinātnes nozare – digitālā jeb vizuālā antropoloģija, kas pēta vizuālo tēlu, tostarp vizuālo tekstu radīšanu un lietošanu, respektīvi, vizuālo kultūru.

² Tā apgalvo, piemēram, Viktors Freibergs recenzijā “Savādas impresijas” par Dāvja Sīmaņa filmu “Pelnu sanatorija”.

veidiem, veroties no pagātnes tagadnē, ir tendence piešķirt nozīmīgu, varonībai līdzīgu lomu. To bieži var attiecināt uz sporta spēlēm amatieru un, vēl jo vairāk, profesionālā līmenī. Profesionālais sports ir galvenokārt sevis pārvarēšanas veids, tieši tāpēc tas ir cieņas, pārliecinātiem līdzjutējiem – arī apbrīnas, vērts. Patiesībā tā ir uzvara pār sevi, kas izteikta mērāmos lielumos. Tāda pati uzvara ir izdzīvošanas varonība, ko gan ikdienas, gan ekstremālos apstākļos cilvēki izsenis ir praktizējuši.³

Spēle cilvēkam ir eksistenciāla vajadzība, lai spētu pieņemt realitāti visā tās pretrunīgumā, pieņemt arī sevi kā indivīdu, kuram ir jādzīvo “feļetonisma laikmetā”, kā to trāpīgi raksturojis Hermanis Hese (*Hermann Hesse*) romānā “Stikla pērlīšu spēle” (1946). Feļetonisma laikmets var iestāties jebkurā brīdī, ja vien ir vērojama gara pazemošanās, pērkamība un pašnoliegums, neizbēgama iekrišana jaunu autoritāšu meklēšanā, kaut arī pavisam nesen ir notikusi atbrīvošanās no iepriekšējo autoritāšu pinekļiem (Cilvēks patības meklējumos, 1996, 89). Tādā situācijā romānā “Stikla pērlīšu spēle” attēlotā bēgšana ir ne tikai attaisnojama, bet pat nepieciešama. H. Hese vairākkārt apspēlē Fridriha Šillera tēzi, ka cilvēks spēlē tikai tad, kad šī vārda nozīmē ir cilvēks, un viņš ir cilvēks pilnībā tikai tad, kad spēlē. Spēlējoties ar vērtībām, ne tikai Heses varonis Jozefs Knehts rada sevi kā cilvēku noteiktas kultūras kontekstā, bet arī pazudina sevi, jo cilvēka patība ir viņam pašam būtisks šķitums, īstenības ilūzija, kuru cilvēks iegūst kā realitāti tad, kad viņā notiek dzīves pašvērtības apzināšanās. Hese uzskata, ka spēle nav nedz reliģija, nedz arī filosofija, tā ir māksla pati par sevi – *sui generis* (*Ibid.*, 1996, 87). Kultūrcilvēks kalpo dzīvei, nevis kultūrai kā tādai. Kultūra kā noteikta vērtību summa ir ceļš, kuram ir jēga cilvēka patības meklējumos.

Spēle ir jēgpilnu nozīmju apgūšanas process jeb, citiem vārdiem sakot, viens no cilvēka socializācijas līdzekļiem. Tādējādi spēles aktualitāti un pētnieku interesi mūsdienās nemainīgi uztur spēkā spēles ontogēnētiskā nozīme. Balstoties uz nozīmīgāko spēles pētnieku – Johana Heizingas (*Johan Huizinga*), Rožē Kaijuā (*Roger Caillois*), Erika Berna (*Eric Berne*), Ervinga Gofmaņa (*Erving Goffman*), Hansa Georga Gadamera (*Hans-Georg Gadamer*) – darbiem, tā tiks aplūkota vairākos aspektos: kultūrvēsturiskā, socioloģiskā, komunikatīvā un hermeneitiskā, ieskicējot specifisko skatījumu katrā aspektā. Tas ir nepieciešams, lai gan no cilvēka dabas, gan arī viņa eksistences viedokļa gūtu secinājumus par spēles nozīmi cilvēku dzīves pasaulē. Kas ir spēle, un ko tā nozīmē cilvēkam? – tāds ir filosofiskās antropoloģijas jautājums, uz kuru šajā rakstā tiek meklēta atbilde

³ To uzskatāmi ilustrē ne tikai daiļliteratūra, bet arī virkne mākslas filmu. Mūsdienu filmindustrijā tā ir iecienīta tēma. Tas var būt stāsts gan par Afganistānas vai kādā citā karā izdzīvojušu cilvēku, gan avarējuša kuģa krastā izmestu vientuļnieku, gan par mednieku Hjū Glāsu, kurš ir spējjis izdzīvot ļoti skarbos dabas apstākļos (*The Revenant*, 2015) u. tml.

galvenokārt no četrus noteicošo aspektu viedokļa. Šo aspektu dominante ļauj veikt tematisku pašierobežošanu, apzinoties, ka vēl lielāks aspektu un jomu skaits padarītu neiespējamu tēmas strukturētu skatījumu. Ārpus izpēti paliek spēles teorija un tās nozīme mikroekonomikā, lēmumu pieņemšanas gaitā u. c.

Pētniecība un spēles jēdziens

Spēle ir sens un daudzveidīgs fenomens. Ilgs kultūras attīstības laika posms bija nepieciešams, lai kļūtu skaidrs, ka spēle ir nozīmīga cilvēka dzīves sastāvdaļa, tieši pateicoties kultūrai. Spēles pētniecības vēsture ir salīdzinoši īsa – aptuveni divarpus gadsimti. Lai saprastu spēli, tās pētniecība, iespējams, turpināsies galvenokārt starpdisciplinārā virzienā, ņemot vērā spēles definēšanas un daudzveidīgo izpausmju formu izpēti sarežģītību un problemātiskumu.

Spēle Rietumu kultūrā tika novērtēta vispirms kā laika pavadīšanas līdzeklis. Tikai kopš apgaismības laikmeta to sāka uzskatīt par audzināšanas līdzekli, galvenokārt pateicoties šī laikmeta domātāju interesei par jaunās paaudzes izglītošanas un reizē arī audzināšanas jautājumiem, uzsverot tās didaktisko vērtību. Arī 19. gadsimta beigās spēles pētnieki, piemēram, Karls Gross, saskatīja spēlē tās audzinošo vērtību – bērni spēlējoties attīsta savus iedzimtos dotumus. Ieskatoties spēles pētniecības vēsturē, 19. un 20. gadsimta mijā spēle un bērība tika uzskatīti par identiskiem jēdzieniem (*Тендрякова, 2015, 17*). Daudzi pētnieki 19. gadsimta beigās un 20. gadsimta sākumā ietekmējās no Čārlza Darvina idejas par sugu attīstību. Darvinisma ietekmē spēli raksturoja kā enerģijas pārpilnības izpausmi, instinktu realizāciju, atpūtas (atbrīvošanās) veidu no industriālās civilizācijas ietekmes u. tml. Savukārt 20. gadsimtā spēles izpratne attālinās no sugas raksturlielumiem un tiek skaidrota Zigmunda Freida, Karla Junga un Milтона Eriksona ietekmē kā psiholoģisks un fizioloģisks process kultūrvides kontekstā. Tādējādi spēle tiek saprasta kā līdzeklis indivīda attīstībai (M. Eriksons), asimilācijas līdzeklis eksistencei šajā pasaulē (Piažē), līdzeklis, ar kuru cilvēki pauž savu raksturu, spējas un statusu (J. Heizinga), u. tml. (*The Handbook of the Study of Play, 2015, 1–20*). Tā spēles izpratnē vērojama pakāpeniska virzība no instinktīvām dabiskā (bioloģiskā) izpausmēm uz civilizācijas radīto iespēju (sociālo) kontekstu, sapratni par indivīda pašrealizācijas un spēles saistību. Līdz ar to ir sagatavota nākamā teorētiskā pakāpe spēles pētniecībā – tie ir J. Heizingas un vēlāk arī R. Kaijuā darbi.

Johans Heizinga, holandiešu vēsturnieks, ludistikas⁴ autors, ir viens no tiem zinātniekiem, kuram izdevies sniegt ne tikai paliekošu personīgo devumu, bet arī radīt spēcīgu impulsu spēles turpmākajai pētniecībai gan kultūras kontekstā,

⁴ Ludistika – zinātne par spēli.

gan spēles un cilvēka savstarpējo attiecību izpratnē. Pētot spēles fenomenu, J. Heizingam ir izdevies sarežģītākais – vienotā redzējumā sasaistīt daudzveidīgus fenomenus, parādot spēles antropoloģisko iedabu un tās būtisko lomu cilvēka sociālās dzīves *modus vivendi*⁵ kontekstā.

Visi autori pēc Heizingas, kas pievēršas spēles tēmai, nemainīgi atsaucas uz viņa fundamentālo darbu “*Homo ludens*” (1938). Rožē Kaijuā ir viens no Heizingas aktīvākajiem sekotājiem, kurš ir apzināti turpinājis viņa iesākto un kultūrvēsturiskajam aspektam pievienojis sociāli diferencētāku pieeju, proti, socioloģisko aspektu, tiesa gan, reizumis arī kritiski vērtēdams dažas J. Heizingas atziņas.

Tikpat svarīgs autors kā J. Heizinga spēles izpētē ir psihiatrs Eriks Berns, kurš, no psiholoģijas aspekta raugoties, parāda spēles nozīmi saskarsmē un laika strukturēšanā. Spēle var būt arī brīva pašizpaušme, kas nav saistīta ar utilitārā mērķa sasniegšanu, jo sagādā prieku kā tādu gan spēlētājam, gan spēles vērotājam.

Savukārt Hanss Georgs Gadamers aplūko mākslu kā spēli no hermeneitikas viedokļa – kā jomu, kas cilvēkam ir svarīga arī kā patiesības māksla, kuru vispildīgāk iemieso daiļliteratūra. Tomēr H. G. Gadamers uzskata, ka spēle pēc savas būtības pārsvarā ir attēlošana un, lai arī spēlētājiem tajā attēlo sevi, tā netiek veidota ar nodomu rādīt kādam, t. i., skatītājs nav paredzēts.

Ervings Gofmanis, kurš, tāpat kā R. Kaijuā, pārstāv socioloģisko aspektu, savā darbā “*Sevis izrādīšana ikdienas dzīvē*” (1956, [2001]) piešķir spēlei vēl vienu pētniecības niansi, – analizējot spēli kā ikdienas attiecību veidošanas dramaturģisko elementu, kas gan slēpj, gan atklāj patiesību. E. Gofmanis parāda spēles duālo iedabu, kas veido noteiktu indivīda sociālās pieredzes ietvaru (freimu) un šī ietvara interpretācijas. Cilvēks “freimo” gan ikdienā, gan arī tipiskās cilvēciskās darbības jomās, it īpaši tajās, kurās notiek intensīva saskarsme profesionālās lomas izpildes laikā. Tas ir viens no iemesliem, kas piesaista E. Gofmaņa freimu teorijai ne tikai komunikācijas speciālistu, bet arī daudzu citu jomu pārstāvju – politologu, sociologu, filosofu, kultūras antropologu – interesi.

M. Tendrjakovas grāmatas nosaukumā ietvertais apzīmējums “spēļu pasaules no *Homo ludens* līdz spēlētājam” kolorīti un trāpīgi raksturo spēles amplitūdu cilvēku pasaulē, tieši tāpat kā Viljama Šekspīra slavenais teiciens par pasauli, kurā spēlē visi un vairākas lomas vienlaicīgi. Daudzi šim līdzīgie izteikumi birst kā no pārpilnības raga, tiklīdz kāds ķeras pie spēles fenomena izzināšanas un aprakstīšanas. Šāda veida atziņu daudzums zinātniskajā un populārzinātniskajā literatūrā liecina tikai par to, ka paša fenomena daudzveidības dēļ visaptveroša zinātniska definīcija nav iespējama, ko, nevaicoties no kritikas, atzīst lielākā daļa spēles pētnieku: K. Gross, H. Šlosbergs, R. Kaijuā, S. Millere u. c.

⁵ *Modus vivendi* (latīņu val.) – dzīves stils.

Postmodernisti lielākoties uzsver valodas spēli, vienlaikus atzīstot, ka jēdziens “spēle” verbalizācijai tā īsti nepakļaujas (Тендрякова, 2015, 7). Žans Fransuā Liotārs, raksturojot postmoderno stāvokli, uzsver valodspēļu specifiku. Pirmkārt, noteikumu leģitimitāte nav ietverta pašos noteikumos – tā ir spēlētāju vienošanās, kaut arī noteikumus viņi paši neizdomā. Otrkārt, bez noteikumiem nav spēles, un pat neliela noteikumu maiņa maina spēles raksturu. Treškārt, katrs izteikums ir jāuzskata par spēles izdarītu “gājieni” (Liotārs, 2008, 25–26). Pateicoties tam, Ž. F. Liotārs secina – sociālā saite ir veidota no valodas “gājieniem” un valodspēles ir attiecību minimums, kam jāpastāv, lai pastāvētu sabiedrība: “[.] vēl vienkāršāk: jautājums par sociālajām saitēm kā jautājums ir valodspēle – iztaujāšanas valodspēle, kas tūlīt novieto jautātāju, adresātu un referentu, par ko tiek jautāts, – šis jautājums jau ir sociālā saite.” (Ibid., 2008, 38) Tādējādi Liotārs atzīst – lai saprastu sociālās attiecības, vajadzīga ne tikai komunikācijas teorija, bet arī valodspēles, jo tās iemieso sevī noteiktas dzīves formas.

Postmodernistiski domājošajiem nav svarīga pasaule ārpus valodas spēlēm, kas tikpat lielā mērā var būt tikai mijiedarbība tekstuālās komunikācijas ietvaros. Žaks Deridā uzsver, ka cilvēka eksistences pasaule ir jēgnozīmju īpašā spēle un ārpus teksta nav nekā. Teksts nav nemainīgs, tam iespējamas dažādas interpretācijas, turklāt pats autors ne visas no tām apzinās, jo galvenais ir lasītāja traktējums.⁶

Var piekrist M. Tendrjakovai, ka, definējot spēli kā subjekta pašobjektivizāciju mākslīgi konstruētā pasaulē, var iegūt relatīvi universalizējamu spēles definīciju. Ontoģenētiski spēle tiešām ir viens no cilvēka socializācijas līdzekļiem, taču šī atziņa vairāk raksturo spēles nozīmi cilvēka dzīvē nekā pašu spēles jēdzienu un tā izpratni.

Meklējot atbildi uz jautājumu, kas ir spēle, Tendrjakova piedāvā trīs stratēģijas: lietderīguma, baudas un realitātes pārveides stratēģiju. No lietderīguma viedokļa raugoties, lielākā daļa pētnieku (sākot ar K. Grosu un beidzot ar K. Fabri) 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 un tādā veidā attīsta tos iedzimtos dotumus, kas cilvēkam būs nepieciešami viņa turpmākajā dzīvē. Šai stratēģijai atbilst arī H. Spensera spēles traktējums. Spēle ir veids, kā vienlaikus atraisīties un atrīvēties no liekās enerģijas, tostarp mazinot agresivitāti. No baudas stratēģijas viedokļa raugoties, spēle ir veids, kā darbojoties gūt baudu. Svarīgs ir pats process, nevis galarezultāts. Formula “spēle spēles dēļ” visprecīzāk atspoguļo šo stratēģiju. Spēles lietderīgums līdztekus spontanitātei un emocionalitātei šeit parādās kā bezapziņas izpausmes veids. Z. Freida sekotāji un it īpaši Anna Freida bija viena no pirmajām, kas izmantoja spēli kā projektīvās psihodiagnostikas un psihoterapeitiskās ārstniecības metodi (Тендрякова,

⁶ Par valodu sk. šajā krājumā Ģirta Jankovska rakstu “Valoda”.

2015, 20). Arī S. Millere kā spēles psiholoģijas pētniece uzsver, ka spēle ir domāšana darbībā, kurai ir savs vecuma cenzs – tā ir jaunības prerogatīva (Миллер, 1999, 5). Tajā pašā laikā spēlē īstenojas mums nezināmi organisma attīstības mehānismi, kurus nosaka sugas attīstības programma.

Spēles laikā cilvēks gūst jaunu informāciju par apkārtējo vidi, galvenokārt mēģinājumu un kļūdu veidā, meklējot jaunus risinājumus un tādā veidā pārveidojot realitāti. M. Tendrjakova spēli uzskata par raksturīgāko postindustriālās sabiedrības pazīmi. Tā kā mūsdienu sabiedrība nav iedomājama bez spēles visā tās daudzveidībā, viņa ir pārliecināta, ka būtu pareizāk, pārfrāzējot J. Heizinga vārdus, lietot jēdzienu “spēlējoša civilizācija”, nevis *Homo ludens* – spēlējošais cilvēks kā sugas pārstāvis. Spēle var būt arī brīva pašizpaušme, kas nav saistīta ar utilitārā mērķa sasniegšanu, jo tā sagādā prieku kā tādu.

Jebkurā gadījumā spēle ir radoša aktivitāte, kustības, mainības iemiesojums. Spēle ir daļa no cilvēka radošā gara, jaunrades izpaušme savos labākajos paraugos neatkarīgi no jomas, kurā tā notiek. Pēdējā laikā šo spēles traktējumu īpaši attīsta Tomass Heinriks (*Thomas Heinrick*), uzskatot, ka, apvienojot J. Heizingas, R. Kaijuā, E. Gofmana pieejas, tiek iegūts skaidrs priekšstats par spēli kā pieredzes un uzvedības formu, kurā cilvēks pašrealizējas, jo spēle attīstās kā uzvedības stils, kurā cilvēka subjektivitāte samierinās un reizē arī pretojas tiem apstākļiem, kuros tā eksistē (*The Handbook of the Study of Play*, 2015, 192).

Homo ludens

Lai aplūkotu spēles jēdzienu, ir jāsāk ar jau minēto holandiešu vēsturnieku Johanu Heizingu, kurš cilvēka kā *Homo sapiens* sugas pārstāvja raksturojumam pievienoja saturiski ne mazāk ietilpīgo apzīmējumu *Homo ludens*. Pretstatā funkcionālistiem J. Heizinga neatkarīgi no spēles praktiskā labuma attiecina šo jēdzienu uz visu cilvēka dzīvi.

J. Heizinga pārstāv kulturoloģisko skatījumu uz spēli, nemainīgi uzsverot, ka kultūra rodas un attīstās spēlē, attīstās kā spēle, tāpēc nav vajadzības vienlaikus aplūkot spēli kā kultūras izpaušmi salīdzinājumā ar citām tās izpaušmēm. No vēsturiskā viedokļa raugoties, kultūra ir sabiedrībai raksturīga eksistences forma un vide vienlaikus, bet spēle nav tikai cilvēku pasaules priekšrocība. Heizinga ironiski raksta, ka dzīvnieki negaidīja cilvēka parādīšanos, lai *Homo sapiens* iemācītu viņus spēlēt. Visas spēlei raksturīgās pazīmes piemīt arī dzīvnieku rotaļām. Rotaļas nav identiskas spēlēm, jo jebkura spēle kaut ko nozīmē, var teikt, ka tai piemīt nemateriālais elements, kas uzskatāms par tās būtības raksturojumu. No J. Heizingas viedokļa tas ir mēģinājums saprast spēles ontoloģisko būtību – kas ir spēle, un kāpēc tā ir nozīmīga pašiem spēlētājiem? Tā kā spēli var praktizēt

jebkurš, nepietiek ar to, ka tikai psiholoģija un fizioloģija pēta spēli. Spēlējoties cilvēks var brīžiem būt ļoti līdzīgs dzīvniekam. Tādējādi J. Heizinga neviļus virza uz atziņu, ka spēle var būt dzīvnieku un cilvēku pasaules vienojošais faktors, līdz ar to – daudzpusīgas pētniecības priekšmets.

Viņš secina, ka mēs spēlējamies un zinām, ka to darām, tātad esam kaut kas vairāk nekā vienkārši saprātīgi radījumi, vai arī spēle ir nodarbe, kas var būt ārpus saprātīgā. Bet, ja tā eksistē kā jēgpilna darbība, tad spēle ir sociāla struktūra. Tā pastāv visai daudzveidīgās formās, kas caurauž cilvēka esamību, tādējādi kļūstot par kultūras pamatu un faktoru. J. Heizinga uzskata, ka spēle ir pretstats nopietnībai, tāpēc Aristoteļa apzīmējums “smejošais cilvēks” (*Homo ridens*) raksturo cilvēku pretstatā dzīvniekam vēl lielākā mērā nekā *Homo sapiens*. Spēli nevar raksturot kā gudrību vai muļķību, labo un ļauno, jo tai nav nekādas morālas funkcijas. Visprimitīvākajām spēles formām piemīt prieks un atbrīvotība. J. Heizinga parāda, ka pat svarīgāko jautājumu risinājums senatnē un viduslaikos notika spēles garā – juridiskās normas, militāri risinājumi, ētiski un estētiski kanoni – viss ir radies no spēles simboliskās darbības: “Kultūra sākas ne kā spēle un ne no spēles, bet gan spēlē.”⁷

Lai raksturotu spēles būtību, J. Heizinga detalizēti aplūko **spēles pazīmes**, kā pirmo minot brīvu darbību. Spēle pēc pavēles vairs nav spēle. Bērni un dzīvnieki spēlējas tāpēc, ka jūt apmierinātību un gandarījumu, – tā izpaužas viņu brīvība. Pieaugušais varētu iztikt bez spēles. Vajadzība pēc tās kļūst būtiska tikai tad, kad rodas vēlme spēlēt. No tā var izdarīt secinājumu, ka spēle ir brīva. Ar šo pazīmi tieši ir saistīta arī otrā pazīme – spēle nav ikdienas dzīves sastāvdaļa, rutīnas parādība. Pat mazs bērns apzinās, ka spēle ir “pa jokam”. Tā iziet ārpus ikdienas dzīves ietvara tādā darbības jomā, kurai ir sava virzība laikā. Spēle var pārvērsties gan nopietnībā, gan kļūt nenopietna.

Trešā spēles pazīme – izolētība, ko spēlei piešķir telpas un laika ierobežojumi, kas padara to jēgpilnu, jo spēle sākas un beidzas – tā ir nospēlēta. Kamēr tā tiek spēlēta (un tā ir ceturtnā pazīme), tā tiek fiksēta kā kultūras forma. Savukārt atkārtojamība, kura fiksējas arī kā tradīcija, ir piektā pazīme. Tā raksturo ne tikai spēli kopumā, bet arī tās iekšējo struktūru. Telpiskie ierobežojumi (arēna, skatuve, stadions, spēles galds u. tml.) veido savu noteikto kārtību, tādējādi fiksējot vēl vienu spēles pazīmi – tā ir kārtība, kas pati arī rada kārtību. Nepilnīgajā dzīves gaitā spēle rada laiciski un telpiski ierobežotu pilnību. Spēlei ir iespēja būt skaistai. Tā piesaista, valdzina un savažo. Kopumā to raksturo zināms estētiskums: ritms un harmonija. Bet spēlei raksturīgs ir gan sasprindzinājums, gan piepūle tā pārvarēšanai, gan atbrīvotība. Kārtība un sasprindzinājums liek domāt par spēles

⁷ V. Sīles tulk. no krievu val.: “Культура начинается не как игра и не из игры, а в игре.” (*Хейзинга*, 1992, 92)

noteikumiem, kuri padara spēli par pieņemamu darbību daudziem tikmēr, kamēr tiek ievēroti noteikumi.

Tajā pašā laikā spēle ir cīņa par kaut ko vai kaut kā izpausme. To vislabāk parāda sakrālie kultī, jo to dalībnieki ir pārliecināti, ka ar darbību nes labumu un kāda augstāka kārtība iesvēta viņu ikdienas dzīvi. Tās darbības, kuras tiek īstenotas kulta rituālos (tāpat kā jebkuros citos rituālos), ļoti atgādina spēli, kas tiek spēlēta “pa īstam”. Sakrālā darbība ir *dromenon* – tas, kas norisinās. Kultā var izspēlēt dabisko lietu kārtību, arī to, kā tā tiek uztverta.

Priekšstati par to, ka spēle kaut ko nozīmē, veidojās pakāpeniski. Arhaiskajā sabiedrībā ir svarīga spēle kā tāda, spēle pati par sevi ar tai raksturīgajām iezīmēm: kārtību, spriedzi, dinamiku, svinīgumu, sajūsmu u. tml. Spēle norisinās ļoti līdzīgi tam, kā spēlējas bērni. Tikai vēlākajās sabiedrības attīstības stadijās parādījās priekšstats, ka spēle kaut ko pauž, piemēram, priekšstatu par dzīvi. Spēles funkcijās un formā ir rodams priekšstats par cilvēka iesaisti Visuma ritos. Atzīstot šo sasaisti, J. Heizinga aicina nekrist galējībās. Spēle nav saistīta ar itin visu, citādi arī rituāli, maģija, liturģija, mistērijas u. c. līdzīgas aktivitātes būtu iekļaujamās spēles jēdzienā kā tās izpausmes. Heizinga uzskata, ka sakrālais piešķir spēlei lielāku nozīmību, kaut arī neko nemaina tās jēgā. Sakrālās darbības prasa norobežošanu no ikdienas dzīves, zināmu izolāciju. Ikdienas dzīves elementi tomēr “ielaužas” sakrālajās norisēs, piemēram, mielasta veidā.

J. Heizinga secina, ka spēle ir brīvprātīga nodarbe, kas noris noteiktā laiciski telpiskā ietvarā pēc stingriem noteikumiem un tiem mērķiem, kas piemīt pašai spēlei, ko raksturo prieka un spriedzes sajūta un “citas esamības” apziņa salīdzinājumā ar ikdienas dzīvi. Šādi saprasts spēles jēdziens aptver bērnus un pieaugušos, attīstot viņos veiklību, spēku un prātu, kā arī ļaujot izpausties azartam, priekšnesumam u. tml. Visi spēlē, lai izpaustos un attīstītos, – viss izriet no spēles. Kā atzīmē Heizingas sekotājs R. Kaijuā, spēle vienlaikus ir brīvība un izdomājums, fantāzija un disciplīna. Šo spēles acīmredzamo antinomiju atrisina spēles gars, kurš caurauž jebkuru kultūru.

Spēle un socioloģija

Rožē Kaijuā uzskata spēli par būtisku cilvēka eksistences sastāvdaļu, jo tieši spēle ir tā, kas satuvina dabu un kultūru, tāpēc R. Kaijuā ir gatavs rīkoties mērķtiecīgi – veidot socioloģiju, kas balstās uz spēli, un veidot sociālo situāciju un režīmu tipoloģiju, kas savukārt ļautu novērtēt civilizāciju spēju progresēt. Lai īstenotu savu grandiozo uzdevumu, par ko liecina viņa darbs “Spēles un cilvēki” (1958), Kaijuā visupirms atsauca uz J. Heizingas spēles interpretāciju. Viņš uzskata, ka J. Heizingas “*Homo ludens*” ir ne tik daudz spēles pētījums, cik spēles gara pētniecība kultūrā – tādās jomās, kurās valda sacensību gars.

J. Heizinga spēli definē šādi:

“Summējot šos novērojumus no formas viedokļa, mēs varam tagad nosaukt spēli par brīvu darbību, kura tiek apzināta kā “pa jokam” un ārpus ikdienas dzīves veicama nodarbe, taču tā pilnībā var pārņemt spēlējošo, turklāt bez jebkādas tiešas materiālās intereses, nemeklē labumu – brīva darbība, kura tiek veikta tīši ierobežotā telpā un laikā, noris sakārtoti, saskaņā ar noteiktiem noteikumiem un rosina aktivitāti sabiedriskos grupējumus, kuri vēlas sevi ieskaitīt noslēpumainībā vai uzsvērt savu atšķirīgumu no pārējās pasaules, visādi maskējoties.”⁸

R. Kaijuā šo definīciju uzskata par šauru un vienlaikus par pārāk plašu. Viņš atzīst spēles definīcijā ietverto noslēpumainības iezīmi kā spēlei raksturīgu, taču uzskata to par lieku, jo spēle vienmēr iziet uz ārpusi, parāda sevi, “patērējot” šo noslēpumainību. Ja noslēpumainībai, maskai, pārtapšanai piemīt kāda sakrāla funkcija, varam būt pārliecināti, ka tā nav spēle, bet gan kāds sociāls institūts. Otrā “kļūda”, kuru R. Kaijuā saskata J. Heizingas definīcijā, ir totalizatoru un azartspēļu izslēgšana no tās, kaut arī ekonomikā un ikdienas dzīvē tās ir svarīgas nodarbes. Azartspēļu ignorēšanu Kaijuā uzskata par būtisku trūkumu, kaut arī rod tam skaidrojumu – pierādīt azartspēļu nozīmīgumu kultūrai ir nesalīdzināmi grūtāk nekā sacensības spēļu nozīmīgumu. Azartspēļu ietekme uz cilvēka dzīvi ir milzīga, pat ja tikai negatīva. Dažās izpausmes formās spēle var būt gan bagātināšanās avots, gan posta un izmisuma nesēja. Spēle pat naudas veidolā kļūst pilnīgi neproduktīva, jo notiek īpašuma vai jau esošā labuma pārvietošanās, nevis jaunu labumu radīšana. Tādējādi spēle būtiski atšķiras no darba un mākslinieciskās jaunrades. No vienas puses, spēle ir iemesls laika, enerģijas, naudas u. tml. tērēšanai, no otras puses, spēli var skatīt kā prieka un uzjautrināšanās avotu.

Jebkuri noteikumi rada “iedomātu situāciju”, tāpēc spēli “pa jokam” spēlē “pa īstam” un uztver nopietni. Tādas fundamentālas irrealitātes apzināšanās to vēl vairāk attālina no ikdienas dzīves rutīnas. R. Kaijuā norāda, ka viegli ir saprast bērnus, kas pārbīda šaha figūras uz iedomāta šaha galda. Spēli sagrauj tas, kurš atsakās pieņemt tās iluzoriskumu.

⁸ V. Sīles tulk. no krievu valodas: “Суммируя эти наблюдения с точки зрения формы, мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как “незавраду” и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладеть играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой.” (Хейзинга, 1992, 24)

R. Kaijuā uzskaita, viņaprāt, raksturīgākās spēles iezīmes:

- 1) spēle ir brīva, citādi tā var zaudēt savu dabisko izklaides iedabu;
- 2) spēle ir ierobežota laiciski un telpiski;
- 3) spēlei ir neprognozējams rezultāts;
- 4) spēle neko neražo;
- 5) spēle ir regulāra un pakļauta virknei konvenciju, kas ir spēkā tikai spēles laikā;
- 6) spēle ir fiktīva salīdzinājumā ar ikdienas dzīves realitāti.

Turklāt regularitāte un fiktīvums kā savstarpēji izslēdzoši raksturojumi parāda tikai to, ka spēlei piemīt slēpta iedaba, kas atšķir to no apkārtējās realitātes.

R. Kaijuā atzīst spēles daudzveidību un tomēr cenšas to klasificēt, ņemot vērā sacensības elementa, veiksmes, simulācijas vai pat galvas reiboņa esamību. *Agon* ir jebkura veida sacensības, par kuru iznākumu katrs personīgi ir atbildīgs, savukārt *alea* tipa sacensības drīzāk ir saistītas ar veiksmi, kas gandrīz nemaz nav atkarīga no paša spēlētāja un nepakļaujas viņam, un nav svarīgi, cik daudz pūļu spēlētājs ir ieguldījis, lai sasniegtu rezultātu. Savā ziņā abi šie spēles tipi ir līdzīgi, jo to īstenošanai ir vajadzīgi mākslīgi radīti priekšnoteikumi, kas radītu vienlīdzību starp spēlētājiem. *Mimicry* tips paredz, ka spēles subjekts pārliecina sevi un citus, ka viņš pats ir kāds cits. Viņš ir darbīgs, interpretē, ļaujas iztēlei, īstai izrādei, lai apburto savu skatītāju, kurš savukārt ir gatavs ļauties izrādes valdzinājumam. *Ilinx* ir galvu reibinošs spēles tips, kas spēlētājiem kaut uz mirkli ļauj zaudēt stabilitātes izjūtu un gūt panikas saldmi, pieļauj arī graušanas kāri un pašapliecināšanos.

Noteikumi sāk ierobežot spēli, tiklīdz tā iegūst institucionālu raksturu. Tas ievērojami samazina spēlei piemītošo brīvību. *Paidia* ir jēdziens, ar kura palīdzību raksturo improvizāciju un jautrību, kas piemīt spēlei “instinktīvi”. Jēdziens *ludus* drīzāk raksturo spēli kā nodarbošanos. Rūpnieciskās ražošanas attīstības pakāpē civilizācija radīja “vaļasprieku” – nodarbošanos, kas nepieciešama ilgstošai lab sajūtai un kas kompensē, piemēram, konveijera tipa ražošanas bezpersoniskumu. Tādējādi spēle ļauj cilvēkam revanšēties par fragmentārisma un niecīguma sajūtu, kuru viņš iegūst ražošanas procesā. Tas, iespējams, ir iemesls, kāpēc tehnoloģiskās civilizācijas ļaujas vaļasprieku stihijai un uztver tos ļoti nopietni. *Paidia* transformējas *ludus*. Sāncensība rada sportu, simulācija – teātri. Spēles atšķirīgo raksturu var tipoloģizēt pēc tās izpausmes formām, kuras detalizētāk var aplūkot tabulā, kas redzama teksta turpinājumā.

Visi spēles tipi paredz, ka spēlē tiks iesaistīti vairāki spēlētāji, veidojot spēlētāju grupas. Tādējādi spēlei piemīt socializējošs aspekts. Tas ļauj spēlei pašsaglabāties, bezgalīgi mainoties formas ziņā, kā vilciņam, kas griežas, apstājas un atkal griežas. Noturīgums un universālums papildina viens otru – grūst impērijas, pazūd un rodas sociālie institūti – un tā nepārtraukti.

Tabula. Spēles tipi un to izpausmes formas R. Kaijuā traktējumā

Spēles tips	Kultūras formas sociālā mehānisma perifērijā	Sabiedrības dzīvē integrētās institucionālās formas	Izkropļojums
<i>Agon</i> (sacensības)	Sports	Konkurence komercijā, eksāmeni un konkursi	Vardarbība, varaskāre, viltība
<i>Alea</i> (veiksme)	Loterijas, kazino, hipodromi, totalizatori	Spekulācijas biržā	Māņticība, astroloģija u. tml.
<i>Mimicry</i> (simulācija)	Karnevāls, teātris, kino, kinozvaigžņu kults	Uniforma, etiķete, ceremoniāli, pārstāvniecības profesijas	Atsvešināšanās, personības dubultošanās
<i>Ilinx</i> (galvas reibšana)	Alpinisms, gaisa akrobātika, reibšana no ātruma	Profesijas, kuru īstenošana prasa reibšanas pārvarēšanu	Alkoholisms un narkomānija

Avots: Каїуа, 2007, 86.

R. Kaijuā negaidīti to skaidro nevis ar spēles nozīmīgumu, bet gluži pretēji – ar spēles nenozīmīgumu. Minētie raksturojumi ir būtiski tāpēc, ka spēles formas visā to daudzveidībā ir atkarīgas no kultūras, kurā tās tiek praktizētas. Spēļu noteikumi spēlētāju uzvedībā atspoguļo un nostiprina sabiedrībai raksturīgos tikumus un netikumus. To īpaši uzskatāmā veidā var redzēt azartspēļu gadījumā, kad spēlēt nozīmē atteikties no darba, pacietības un taupīguma par labu veiksmīgam kauliņu metienam, kurš vienā mirklī sniedz tik daudz, cik nespēj sniegt visa dzīve novārdzinošā darbā un grūtībās, ja vien šajā procesā neiejaucas veiksmē (Каїуа, 2007, 133). Tas arī izskaidro, kāpēc azartspēles ir tik vilinošas, ka spēle kļūst par spēlētāja “kungu”, kā to teiktu cits spēles pētnieks – H. G. Gadamers.

Arī jebkurš sociāls institūts daļēji funkcionē kā spēle, kas jāveido, pamatojoties uz noteikumiem, kuri periodiski tiek atjaunoti vai mainīti. No šī viedokļa raugoties, arī revolūcija nav nekas cits kā noteikumu maiņa. Neviens revolūcija nav spēle, taču nejaušības u. c. līdzīgi elementi var radīt šādu iespaidu. Brīvība, spēles intensitāte, norise ideālajā pasaulē, kurā var mainīt tās sekas, izskaidro spēles daudzveidību kultūras ietvaros, turklāt spēļu izvēlē parādās kompensācijas saites. Tikai loģiski ir uzdot jautājumu, vai dažādo kultūru veiksmīgas attīstības pamatā nav to saistība ar spēles veidiem, kuri tiek īstenoti šajā kultūrā? Citiem vārdiem sakot, R. Kaijuā uzsver, ka viņa uzdevums ir nodarboties nevis vienkārši ar spēļu socioloģiju, bet gan likt pamatus socioloģijai, kas balstītos uz spēlēm (Каїуа, 2007, 95). Tāpēc nevar nosodīt mēģinājumu raksturot civilizāciju, pamatojoties uz to spēļu izpēti, kuras tajā zeļ un plaukst. Ja spēles ir kultūras tēli un faktori, tad gan civilizācijas, gan noteiktus laikmetus var aprakstīt, vadoties pēc tai piemītošajām spēlēm. Atēnas, piemēram, var raksturot pēc sofistu aporijām, Romas

krišanu – pēc gladiatoru cīņām, Bizantijas panīkumu – pēc sadursmēm hipodromā. Spēles veido cilvēku paradumus, nosaka refleksus, ļauj sagaidīt noteikta tipa reakcijas. Ķīnieši uzskata, ka šaha spēle ir tāds cilvēku darbības veids, kurā būtu jāvingrinās katram izglītotam cilvēkam reizē ar nodarbībām kaligrāfijā, glezniecībā un mūzikā. Tas mazina agresivitāti, veicina dvēseles harmoniju un prieku, ko sniedz dažādu variantu vērošana.

Spēles princips lielā mērā ir civilizācijas virzītājspēks, kas dažāda tipa sabiedrībām ir atšķirīgs. R. Kaijuā uzskata, ka atšķirīgās sabiedrības var iedalīt divās galvenajās grupās. Pirmo grupu veido pirmatnējās sabiedrības, kuras viņš nosauc par haotiskajām, jo to funkcionēšanā valda nesakārtotība vai sakārtotība, kas izriet no izcelsmes un statusu hierarhijas. Šajā grupā kolektīvo vienotību nosaka simulācija un reibonis (pantomīma un ekstāze). Otro grupu veido t. s. “grāmatvedības” sabiedrības, kurās sabiedriskais līgums ir kompromiss un implicīts aprēķins starp iedzimtību (zināmu nejaušību) un spējām uz sacensībām (salīdzinājumu).

R. Kaijuā spēli uzskata par būtisku cilvēka eksistences sastāvdaļu. Tieši spēle ir tā, kas satuvina dabu un kultūru. Tāpēc Kaijuā vēlas veidot socioloģiju, kas balstās uz spēli, – veidot sociālo situāciju un režīmu tipoloģiju, kas būtu ne tikai sabiedrības raksturojums, bet arī pavērtu iespējas novērtēt civilizāciju spēju progresēt.

“Spēles, ko spēlē cilvēki”⁹

Saskaņā ar E. Berna spēles teorijas pamatatziņām vislabākās sociālā kontakta formas ir spēle un tuvība – neatkarīgi no tā, vai tās iekļaujas vai neiekļaujas sociālās darbības matricē. Nozīmīga sociāla saskarsme visbiežāk norisinās spēļu formā, jo spēle ir darbības veids, kas apmierina vajadzību pēc saskarsmes, izklaides, baudas un attīstības. No vienas puses, futbola vai citu sporta spēļu “spēlēšana” var būt pilnīgi nopietna nodarbība un tās dalībnieki – ļoti nopietni ļaudis, turklāt šādas spēles līdzīgi, piemēram, azartspēlēm un citām šāda veida “spēlēm” var izrādīties potenciāli bīstamas un dažkārt pat fatālas. No otras puses, pie “spēlēm” pieskaita tādas visnotaļ nopietnas dzīves situācijas kā kanibālu dzīru mielastu. Tāpēc nosaukt par spēlēm traģiskas uzvedības formas – pašnāvību, alkoholismu, narkomāniju, noziedzību vai šizofrēniju – nav ne bezatbildība, ne asprātība, ne vieglprātība, ne barbarisms, uzskata E. Berns.

Katram cilvēkam piemīt viņa “Es” stāvokļi: vecāki, pieaugušais un bērns. “Es” stāvoklis ir izjūtu sistēma ar atbilstošu uzvedības paraugu komplektu (Berns, 2002, 25). Jāņem vērā, ka katram cilvēkam ir iespējams noteikts skaits “Es”

⁹ Tā sauc vienu no galvenajiem E. Berna darbiem (*Games people play*. N. Y., 1964), kurā no saskarsmes viedokļa aplūkots spēles fenomens.

stāvokļu, kas ir nevis lomas, bet psiholoģiskas realitātes. Tāpēc katrs cilvēks ikvienā sociālas saskarsmes brīdī izpauž vecāku, pieaugušā vai bērna “Es” stāvokli un ar atšķirīgu gatavības pakāpi spēj pāriet no viena “Es” stāvokļa uz citu. Vecāku “Es” izpaužas kā pamācošs un norādošs. Tas nozīmē: “Jūs patlaban atrodaties tajā pašā apziņas stāvoklī, kādā mēdza būt viens no jūsu vecākiem (vai vecāku aizstājējiem), un jūs reaģējat tāpat, kā reaģētu viņš – ar tām pašām pozām, žestiem, vārdiem, izjūtām utt.” (*Ibid.*) Pieaugušais “Es” – adekvāts un objektīvs: “Jūs tikko patstāvīgi un objektīvi novērtējat situāciju un pašreiz formulējat savu domu gaitu, konstatējat problēmas vai izklāstāt secinājumus, pie kuriem esat nonācis bez jebkādiem aizspriedumiem.” (*Ibid.*) Bērna “Es” ir spontāns un radošs, tas nozīmē, ka jūs reaģējat tāpat un ar tādu pašu mērķi, kā to būtu darījis, kad bijāt ļoti mazs zēns vai meitene. E. Berns ir pārliecināts, ka visiem trim personības aspektiem piemīt augsta izdzīvošanas un dzīves vērtība. To reorganizācija un analīze ir nepieciešama tikai tad, ja kāds no tiem izjauc veselīgo līdzsvaru. Transakcijas parasti veido ķēdes reakcijas. Transakciju virknes nav nejaušas, bet tiek programmētas. Programmēšanu veic viens no trim “Es” stāvokļiem – vecāks, pieaugušais vai bērns, plašākā nozīmē – sabiedrība, reālā situācija vai personiskās īpatnības. Komunikācija notiek veiksmīgi, ja komunicējošie atrodas vienā līmenī, t. i., pieaugušais runā ar pieaugušo, bērns – ar bērnu. Un transakcijas nekrustojas. Ja tās krustojas (viens runā no bērna pozīcijas, vēršoties pie “Es” – bērna, bet atbilde nāk no pieaugušā “Es”), komunikācija pārtrūkst.

Sociālās saskarsmes vienību Berns sauc par transakciju. Pirmais komunikācijas likums skan šādi: komunikācija norisinās bez traucējumiem tikmēr, kamēr transakcijas ir papildinošas. Savukārt spēli viņš definē kā secīgu transakciju sēriju ar prognozējamu iznākumu. Spēles teorijas pamatprincips: “Jebkura saskarsme ir lietderīga un cilvēkiem izdevīga.” Plašākā mērogā spēles raksturo slēpti motīvi un iespēja uzvarēt, tās ir neatņemama un dinamiska katra cilvēka neapzinātā dzīves plāna jeb scenārija sastāvdaļa. Spēle ir nepārtraukta papildinošu slēptu transakciju sērija ar skaidri nosakāmu, prognozējamu rezultātu. To var raksturot kā periodiski atkārtotu, bieži vien vienveidīgu transakciju kopumu, kas tiek veikts ar ārēji ticamu, bet patiesībā slēptu motivāciju un ietver elementu, kas spēlētājam ļauj izmantot situāciju savā labā. Un, kamēr transakcijas ir papildinošas, likumi ir spēkā neatkarīgi no tā, vai divi cilvēki (vecāki – vecāki) nodarbojas ar citu aprunāšanu, risina (pieaugušais – pieaugušais) kādu problēmu vai kopā spēlējas (bērns – bērns vai vecāki – bērns).

Cilvēkam ir nepieciešamība ne tikai komunicēt, bet arī strukturēt savu dzīvi. Strukturēšana individuālā līmenī ir spēle jeb kontaktēšanās pēc noteikumiem, tāpēc spēles raksturīgākā pazīme ir emociju vadāmība. Spēle palīdz izvairīties no garlaicības. Spēle (angļu val. *small talk*) aizvieto tuvību, jo daudziem cilvēkiem intensīvas tuvības formas ir ļoti grūti sasniedzamas. E. Berns raksta, ka tieši

tāpat kā cilvēka ķermenim raksturīgs pārtikas un vitamīnu bads, nervu sistēmai – izsalkums pēc sajūtām: sensorās stimulācijas, atzinības, kontakta un fizisku glāstu, seksuāla gandarījuma, iniciatīvas, laika strukturēšanas. Ir dažādas laika strukturēšanas iespējas, sākot no vienkāršākajām un beidzot ar sarežģītākajām: rituāli, laika kavēkļi, spēle, tuvība, darbība, kas var veidot matrici visām pārējām laika strukturēšanas formām. Vienkāršākās sociālās darbības formas ir procedūras un rituāli. Pēdējie ir ārēju sociālu faktoru nosacītu vienkāršu papildinošu transakciju stereotipiska sērija. Ieguvumi no sociālā kontakta palīdz uzturēt somatisko un psihisko līdzsvaru. Tas ir saistīts ar šādiem faktoriem:

- sasprindzinājuma noņemšanu;
- izvairīšanos no veselībai kaitīgām situācijām;
- glāstu saņemšanu;
- iedibinātā līdzsvara uzturēšanu.

Laika kavēkli E. Berns uzskata par pusrituālu, vienkāršu papildinošu transakciju sēriju, kas izkārtota ap konkrētu materiālu, kura primārais mērķis ir noteikta laika intervāla strukturēšana. Laika kavēkļi ne tikai strukturē laiku un nodrošina savstarpēji pieņemamu apmaiņu ar noglaidīšanām, bet funkcionē arī kā sociālas atlases procesi. Izvēli nosaka kandidātu piemērotība daudz sarežģītākām attiecībām, proti, spēlēm. Šī atlases sistēma (kaut arī racionāli pamatojama), lielākoties funkcionē neapzināti un intuitīvi. Spēles atrodas pa vidu starp laika kavēkļiem un patiesu tuvību. Vairums bērnu, pirms viņi tiek samaitāti, ir mīlošas būtnes, un tieši mīlestība ir tuvības būtība (Berns, 2002, 187).

Sabiedriskie pasākumi ir domāti laika kavēšanai, un laika kavēkļi ir domāti sabiedriskiem pasākumiem (pie tiem pieder arī cilvēku pulcēšanās pirms oficiālas tikšanās sākuma). Jo tuvāk cilvēki iepazīst cits citu, jo lielāku vietu viņu attiecībās ieņem spēles. Laika kavēkļi veido pamatu paziņu atlasei un var novest pie draudzības. Ļaudis izvēlas par draugiem, sabiedrotajiem un mīļotajiem tos cilvēkus, kuri spēlē tās pašas spēles. Spēles var viegli atšķirt no rituāliem un laika kavēkļiem pēc divām galvenajām pazīmēm: slēptajiem motīviem un iegūstamā laimesta. Spēles gājienu galvenā funkcija ir sagatavot situāciju laimesta iegūšanai, tomēr arī gājieniem ir jāsniedz maksimāli iespējamais apmierinājums katrā spēles posmā. Dažas spēles cilvēki spēlē, lai ļautu vaļu savām seksuālajām tieksmēm vai apspiestu tās. Tādējādi šīs spēles ir seksuālo instinktu perversijas izpausmes – spēlētājiem apmierinājumu sniedz nevis pats seksuālais akts, bet kritiskās transakcijas, kas ļauj iegūt laimestu spēlē.

Praktiskā spēļu analīze apskata konkrētus gadījumus, kas rodas konkrētās situācijās. Teorētiskā spēļu analīze cenšas abstrahēt un vispārināt dažādas spēles, lai tās būtu iespējams atpazīt neatkarīgi no to ikreizējā verbālā satura vai kultūras konteksta. Piemēram, laulāto spēles “Ja nebūtu tevis” teorētiskās analīzes uzdevums ir konstatēt šīs spēles vispārīgās pazīmes, lai to varētu vienlīdz viegli atpazīt

neatkarīgi no tā, vai spēles saturs ir saistīts ar kāzu ceremoniju vai naudas grūtībām nopirkt mazbērniem makšķeri. Priekšstats, ka noteikta gājienu secība veido spēli, var kalpot kā eksperimentāls pieņēmums līdz brīdim, kad šo priekšstatu apstiprina konkrētā dzīves situācija. Spēle “Ja nebūtu tevis” (vārdi, ko sieva saka vīram) var pārtapt laika kavēkli “Ja nebūtu viņa” (kad viņa satiekas ar draudzenēm pie rīta kafijas).

Spēļu analīzē nav ne alkoholisma, ne alkoholiķu, bet ir alkoholiķa loma noteikta tipa spēlē. Interesanta ir spēles “Alkoholiķis” variācija, ko sauc “Iedzēsim pa vienai (glāzei)!”. No lomu spēles viedokļa E. Berns iedala spēles vairākos tipos, kuriem parastos sociālos apstākļos ir nozīmīga un, iespējams, pat izšķirīga ietekme uz to dalībnieku likteņiem. Ikdienā spēlētāji var dot priekšroku tai vai citai lomai, bet vienlaikus spēj mainīties lomām un nepieciešamības gadījumā uzņemties jebkuru no tām. Tomēr dažām spēlēm ir lielākas iespējas izvērsties par nodarbi visa mūža garumā, un tās spēj piesaistīt vairāk relatīvi nevainīgu malā stāvētāju. Šo spēļu grupu var nosaukt par “spēlēm visam mūžam”. Pie tām pieder spēles “Alkoholiķis”, “Parādnieks”, “Sītiēt mani!”, “Beidzot iekriti, kuces dēls tāds!”, “Paskaties, ko es daru tevis dēļ!” un to galvenās variācijas (Berns, 2002, 72). Patiesas “izvešošānās no spēlēm” kritērijs ir bijušā alkoholiķa spēja iedzert sabiedriskā vietā, nepakļaujot sevi briesmām. Parastais “pilnīgas atturības” kurss neapmierinās spēļu analītiķi.

Vēl viens tipisks E. Berna minētais piemērs ir spēles tips, kas varētu būt arī universāls. Savā klasiskajā formā “Skaties, ko es tevis dēļ izdarīju!” ir spēle starp vīru un sievu, un tai ir vislielākie nopelni daudzu laulību šķiršanas veicināšanā. Šī spēle var norisināties arī starp vecākiem un bērniem, kā arī starp darba kolēģiem.

E. Berns uzskata, ka bērnu audzināšanu var aplūkot kā spēļu mācības procesu. Bērnam tiek mācīts, kādas spēles spēlēt un kā tās spēlēt, tiek mācīti arī viņa sociālajam stāvoklim un vietējai situācijai atbilstīgie rituāli, procedūras un laika kavēkli, bet tiem nav tik lielas nozīmes kā spēlēm. Cilvēka iemīļotās spēles (kā viņa dzīves scenārija vai neapzinātā dzīves plāna elementi) arī noteiks viņa galīgo likteni: ieguvumus, ko viņam sniegs laulība vai karjera, un viņa nāves apstākļus (Berns, 2002, 60).

Spēles tiek nodotas no paaudzes paaudzei. Tādējādi spēļu analīze aptver plašu vēsturisku fonu – tā iesniedz simt gadu tālā pagātnē un, visticamāk, ir projicējama vismaz piecdesmit gadu tālā nākotnē. “Audzināt” bērnus pirmām kārtām nozīmē mācīt viņiem spēļu mākslu. Dažādām kultūrām un sabiedrības slāņiem ir raksturīgi savi spēļu veidi, bet dažādas ciltis un ģimenes ir iecienījušas atšķirīgas šo spēļu variācijas. Tā ir spēļu kultūrvēsturiskā nozīme. Ikviens sociālas grupas loceklis, kurš nolemj mainīt ierasto spēļu kārtību, visticamāk, tiks izstumts no savām aprindām un uzņemts citā sabiedrībā. Tā ir spēļu personiskā nozīme.

Klīniskie pētījumi ir parādījuši, ka spēles būtībā ir atdarinošas darbības un to sākotnējā izcelsme ir cieši saistīta ar bērna personības attīstības procesu. E. Berns pieļauj domu, ka psihiatra profesija ir, iespējams, vienīgā, kas ļauj veikt adekvātu spēļu analīzi. Daudzas spēles visintensīvāk spēlē tieši psihiski nelīdzsvaroti pieaugušie, tāpēc var secināt: jo nestabilāka ir cilvēka psihe, jo nopietnāka ir viņa spēle (Berns, 2002, 181). Diemžēl klīniskajā praksē psihiatrs sastopas galvenokārt ar cilvēkiem, kuri iecienījuši destruktīvas spēles.

Ikdienas dzīvē visdedzīgākie spēlētāji ir divu veidu cilvēki – īgņas un niecības jeb mietpilsoņi. Īgņa ir cilvēks, kurš dusmojas uz savu māti. Rūpīga analīze parāda, ka viņš ir bijis nikns uz māti jau kopš agras bērnības. Katrā cilvēkā ir kaut kas no niecības, bet spēļu analīzes uzdevums ir to samazināt līdz minimumam. Niecība ir cilvēks, kurš pārlietu ļaujas vecāku ietekmei. Vecāki – tiši vai neapziņāti – jau kopš agras bērnības māca saviem bērniem, kā viņiem uzvesties, domāt, just un uztvert pasauli. Attālinoties no mātes, bērna tieksme pēc tuvības transformējas vajadzībā būt atzītam. Jo sarežģītāks ir šīs vajadzības apmierināšanas veids, jo vairāk cilvēki atšķiras viens no otra.

Nav viegli atbrīvoties no šīm ietekmēm, jo tās sakņojas dziļi cilvēka dvēselē un līdz divdesmit vai trīsdesmit gadu vecumam ir nepieciešams nosacījums cilvēka bioloģiskai un sociālai izdzīvošanai. Šāda atbrīvošanās kļūst iespējama tikai tad, kad cilvēks sasniedz autonomu stāvokli, proti, iegūst spēju apzināties īstenību, ļaut vaļu spontanitātei un tuvībai. Atbrīvošanās nozīmē rīcības brīvību pašam izvēlēties, kuras vecāku mācības pieņemt un kuras ne. Cilvēkam ir jāiegūst personiska un sociāla kontrole pār savu dzīvi (Berns, 2002, 188).

Summāri var konstatēt spēles pozitīvo efektu: sociālo kontaktu rezultātā veidojas psihiskais un somatiskais līdzsvars, mazinās spriedze, ir iespējama izvairīšanās no psiholoģiski sarežģītām situācijām, glāstu saņemšana, sasniegtā līdzsvara saglabāšana.

Ikdienas prakses: sevis izrādīšana

Katram cilvēkam piemīt viņam raksturīga sociālā loma, kas veido sociālās attiecības. Sociālo lomu Ē. Gofmanis definē kā noteiktam statusam atbilstīgu tiesību un pienākumu realizēšanu, jo sākotnēji cilvēkam ir tikai ķermenis, kurā tiek ielikts saturs. Cilvēks tādējādi ir mūžīgais aktieris – savas lomas izpildītājs, savukārt cilvēku grupas ir uzskatāmas par aktieru kolektīviem. Ē. Gofmanis pauž pārlicību, ka cilvēkam nākas pielāgoties dažādām lomām, lai sabiedrība viņu pieņemtu. Cilvēks nespēj sabiedrībā sekmīgi pastāvēt, spēlējot tikai vienu lomu, jo tādējādi nespēj sasniegt savus egoistiskos mērķus. Ja tā nebūtu, tad cilvēkam nebūtu vajadzība pielāgoties šīm lomām – viņš pilnībā varētu iztikt

tikai ar vienu lomu. Ē. Gofmanis uzsver: “Reālajā dzīvē [...] indivīda spēlētā loma ir pielāgota citu klātesošo spēlētājiem; [...] šie pārējie iemieso arī skatītājus.” (Gofmanis, 2001, 9)

Tā kā cilvēkam savā dzīvē nākas spēlēt ļoti daudzas lomas, ir pamats domāt, ka cilvēks nekad nav patiess un viņa apzinātā uzvedība pēc būtības ir teatrāla. Cilvēks ir tik ļoti pieradis pie savām lomām, ka uzskata tās par pašsaprotamām. Ē. Gofmanis piedēvē cilvēkam aktiera identitāti jeb patību. Pēdējā tiek skatīta kā tēls, kuru cilvēks uz skatuves cenšas izrādīt citiem, bet tā, lai skatītāji to attiecinātu uz viņu. Ja šis tēls tiek pieņemts, tad piedēvētā patība nav atvasināta no tās saimnieka, bet gan no darbības vides kopumā. Piedēvētā loma ir dzīves ainas produkts, nevis tās cēlonis, jo cilvēks pielāgojas situācijām, nevis situācijas – cilvēkam. Gofmanis, pamatodams šo domu, citē R. E. Parku: “Galu galā, mūsu priekšstats par savu lomu kļūst par mūsu personības otro dabu un būtisku tās sastāvdaļu.”¹⁰

Pretēji citiem sociologiem, kas darbojās pirms viņa, Gofmanis attēlo patību, kas ir pilnībā iemiesota mijiedarbībā (interakcijā). Dažos rakstos viņš aplūko un analizē veidu, kā mūsu ķermeņi mainās saistībā ar interakciju. Tādējādi var runāt par dažādām patības versijām. Tā, piemēram, Gofmanis apraksta patību, kas sastāv no divām atdalāmām esamībām – “rakstura” un “izpildītāja”, kā arī kombinētas esamības – “patības kā izpildītāja rakstura”.¹¹ Cita patības versija ir atrodamā viņa darbā “Stigma”¹². Proti, patība rodas no kārtības, kas ir attīstīta organizācijā un ir paredzēta tās locekļiem. Šeit patība tiek skatīta kā sociālā kopuma produkts.

Cilvēkam, “spēlējot” savu dzīvi, ir divas lomas: aktiera un skatītāja. Gofmanis terminu “izrāde” lieto, lai apzīmētu visas darbības, kuras tiek veiktas novērotāju priekšā, dodot aktieriem iespēju novērotājus ietekmēt. Visas darbības, kuras novēro skatītāji, notiek priekšplānā, un tas tiek izmantots situācijas definēšanai tiem, kas izrādi vēro. Vispirms tās ir “dekorācijas”: mēbeles, dizains, fiziskais izkārtojums u. c. Dekorācijas, kas kalpo “personas fasādei”, ir amata vai pakāpes zīmotnes, apģērbs, dzimuma, vecuma un rases pazīmes, augums, izskats, stāja, runa, sejas izteiksme, žesti u. tml. Izrādes vērotāji gaida zināmu sakarību starp dekorācijām, izskatu un uzvedību. Priekšplāns kļūst par “kolektīvu reprezentāciju”, faktu pašu par sevi, jo priekšplāns tiecas tikt institucionalizēts – tiek radītas abstraktas stereotipiskas prasības ārpus specifiskajiem lomas uzdevumiem. Priekšplāna dekorācijas ir fona elementi, kas parasti ģeogrāfiski ir statiski, tāpēc izrāde bieži vien var notikt tikai vietās, kur šīs dekorācijas atrodas.

¹⁰ Ē. Gofmanis šeit citē: Park, R. E. *Race and Culture*. Illinois: Glencoe, 1950, 249.

¹¹ Par to Ē. Gofmanis raksta savā grāmatā “Sevis izrādīšana ikdienas dzīvē”, kā arī esejās *Interaction ritual: essays on face-to-face behaviour*, Harmondsworth, 1972, un darbā *Where the Action Is*, N.Y., 1967.

¹² *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Harmondsworth, 1968.

Salīdzinājumā ar spēlēto redzamo darbību priekšplānā, kas parasti ir kārtīgs un sakopts, aizkulišu daļa ir samērā necila. Aizkulisēs var aizmirst idealizētās lomas versijas, uzglabāt dekorācijas, veikt mēģinājumus un tehnisku sagatavošanos izrādei.

Spēlējot lomas, ir iespējams nonākt divās galējībās. Viena no tām ir ticība paša spēlētajai lomai, kas nepieciešama, lai arī citi tai noticētu. Pirmkārt, aktieris savā lomā var ieslīgt tik ļoti un būt patiesi pārliecināts par savu spēli, ka paša radītais iespaids par realitāti viņam kļūst par realitāti un tā ir viņa īstā realitāte. Otrkārt, aktieris patiesībā savai spēlei nemaz netic, un tādā gadījumā viņu var saukt par ciniķi, kurš tik tiešām apzināti maldina sabiedrību jeb skatītājus. Ir spēlētāji, kuriem publika neļauj būt patiesiem, piemēram, pārdevēji, kuriem jāsaka tas, ko pircējs vēlas dzirdēt, lai pārdošanas process sekmīgi virzītos uz priekšu.

Jau pieminētais Ē. Gofmanim raksturīgais jēdziens *freims*¹³ jeb ietvars, rāmis – apzīmē veidu, kādā indivīds apzinās savu sociālo pieredzi un sabiedrību. Freimi ļauj lokalizēties, identificēties ar neskaitāmiem notikumiem un piešķirt tiem jēgu. Un vienlaikus freimi ir tāda veida uzbūve, kas ļauj veidot sociālo pieredzi, sakārtot to organizētā veidā. Tā kā indivīdam piemītošos freimus veido pieredze, cilvēka aktiermeistarība ir tieši un lielā mērā atkarīga no paveiktajiem priekšdarbiem – sagatavošanās procesa lomām. Cilvēka uzvedība un kontaktēšanās ar citiem cilvēkiem ir liels darbs, ko cilvēki plāno un veido. Vadoties no savas pieredzes, cilvēks pielāgojas konkrētiem rāmjiem, kuros viņš var nospēlēt savu lomu, – ārpus šiem rāmjiem viņš gluži vienkārši ir slikts, nemākulīgs aktieris. Līdzīgi profesionālam aktierim cilvēks pārvietojas no aizkulisēm uz skatuves priekšplānu. Aiz kulisēm loma tiek izmēģināta, bet uz skatuves atrādīta skatītājiem. Freima robežu apzināšana katrā izrādē ir ļoti svarīga, tomēr, raugoties uz vienu un to pašu aktieri no dažādām perspektīvām, freima robežas var atšķirties, jo aktieris var spēlēt dažādas situācijas. Tādā gadījumā tā jau ir cita izrāde, jo viena izrāde var notikt tikai vienā rāmī. Rāmis būtībā ietver “sarkanās līnijas”, kuras aktierim nav ieteicams pārkāpt, bet, ja tomēr gadās, tad liela nozīme ir aktieru kolektīvam, kas, protams, pie sekmīgas aktierspēles var novērst radušos situāciju un atjaunot skatītājos ticamību izrādei.

Ja komanda grib noturēt savu pozīciju, tās locekļiem jārikojas tā, it kā viņi būtu uzņēmušies zināmas morālas saistības. Lai teātra izrādi nospēlētu sekmīgi, viņi nekādā gadījumā nedrīkst atklāt “mazo noslēpumu”, jo citādi komandas kopējā virzība konkrēta mērķa sasniegšanai nebūtu iespējama. Izrāžu starplaikā viņi savtīguma, principu vai takta trūkuma dēļ nedrīkst izpaust komandas

¹³ Detalizētāk ar freimu teoriju var iepazīties Ē. Gofmaņa darbā *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Northeastern University Press, 1986.

noslēpumus. Viens paņēmieni, kuru komanda var izmantot noslēpuma uzturēšanai, ir spēcīgas solidaritātes saites attīstīšana komandas iekšienē. Lai uzturētu komandas locekļu lojalitāti, nedrīkst pieļaut, ka kādam tās biedram rodas pārlietu lielas simpātijas pret skatītājiem. Nedrīkst pieļaut simpatizēšanu publikai tik lielā mērā, ka kaut kādā veidā komandai nāktos “samaksāt” par šīm simpātijām un tādējādi tiktu apdraudēta “mazā noslēpuma” saglabāšana. Drošāks variants ir laiku pa laikam nomainīt publiku. Periodiska publikas maiņa pilnībā izslēgs simpatizēšanas noturīgumu, jo neviens no komandas aktieriem nepaspēs izveidot ilgstošas simpātijas pret to un ar to. Taču gadās arī pārprastas izrādes – zīmes, kas tiek raidītas publikai, tiek saprastas nepareizi, un izrādei piemītošā mistifikācija – galvenais noslēpums ir tas, ka nekāda noslēpuma nav, taču to neviens nedrīkst uzzināt.

Disciplīna teātra uzvedumā ir ļoti svarīga – ja kāds no grupas dalībniekiem pēkšņi ar savu rīcību, vianalga, apzinātu vai neapzinātu, draud atklāt komandas “mazo noslēpumu”, komandas biedri spēj saglābt situāciju, spēlējot tā, ka skatītājiem nerodas šaubas par izrādes ticamību. Jebkuram lomas izpildītājam ir jāievēro arī dramaturģiskā disciplīna. Disciplinēts izpildītājs ir tas, kurš zina savu lomu un, spēlējot to, neizdara negribētus vai kļūdainus (*faux pas*) žestus. Viņš ir diskrēts, neizjauc izrādi, nevilšus atklājot noslēpumus. Viņam piemīt savaldība un spēja glābt situāciju, ja pārējie komandas locekļi spontāni rīkojas neatbilstīgi izrādei, vienlaikus saglabājot iespaidu, ka viņš tikai spēlē savu lomu. Disciplinētam spēlētājam piemīt arī “paškontrolē”. Viņš spēj apspiest emocionālo reakciju uz savām personīgajām likstām, pret saviem komandas biedriem, kad viņi izdara kļūdas, un pret publiku, kad tā pauž nepamatotu draudzīgumu vai naidīgumu. Ir jāizrāda situācijai atbilstīga emocionālā reakcija, bet īstā emocionālā reakcija ir jāslēpj.

Gofmanis atšķirībā, piemēram, no J. Heizingas runā arī par morālo lomu spēles aspektu. Viņš uzskata, ka indivīds, parādoties citu priekšā, projicē situācijas definīciju, pateicoties reakcijai un tai rīcībai, kuru viņš izraisa citos. Parasti dalībnieku projicētās situācijas definīcijas nav savstarpēji pretrunīgas, gluži pretēji – tās ir pieskaņotas cita citai, un to Gofmanis sauc par “funkcionālo vienprātību”. No tā var secināt, ka indivīds, projicējot kādas situācijas definīciju, automātiski saistībā ar savu personību izvirza morālās prasības citiem, liekot tiem viņu vērtēt un izturēties pret viņu tā, kā ir tiesības sagaidīt šāda veida personībām (Gofmanis, 2009, 21).

Pārnesot šo atziņu uz darba vidi, jārunā par to, kā tiek radīta radoša, brīva gaisotne, lai veicinātu radošās izpaušmes, kas savukārt veicina produktivitāti. Turklāt mūsdienās arvien vairāk tiek popularizēts jēdziens “uzņēmuma kopējā sociālā atbildība”, kas ir ļoti labs veids, kā popularizēt uzņēmumu, iesaistot iespējami lielāku darbinieku skaitu. Tā kā E. Gofmanis aizstāv dramaturģisko pieeju, kas lomu saista ar tās veicēja sociālo identitāti, kuras ietvaros dzīves izrādei ir jānotiek

saskaņā ar paredzētajām lomām, viņš identitāti uzskata par konstruētu produktu, kas tapis izrādes procesā. Tādējādi identitātei nav raksturīga dabiska attīstības gaita, tai nav noteikta “likteņa” – tā tiek veidota spēles laikā un vienlaikus kalpo par pašas spēles dramatisko efektu, kā izrāde skatītājiem. Jautājums tikai, vai izrādes skatītāji spēs noticēt spēlētāja identitātes patiesumam?

Gidenss par un pret Gofmani

Ievērojamais sociologs Entonijs Gidenss (*Anthony Giddens*) ir pārliecināts, ka vispirms Ē. Gofmanis ir jāglābj no viņa aprīnotāju uzmācīgajām skavām. Ē. Gofmani bieži vien uzskata par savdabīgu sabiedrības dzīves pētnieku, bet E. Gidenss norāda: “Ē. Gofmaņa darbi ir sistemātiski, un tieši tas lielā mērā nosaka to intelektuālo spēku.” (Gidenss, 1999, 96)

Otrs pārpratums saistās ar to, ka Gofmaņa darbus pieskaita tikai mikro-socioloģijai, kaut gan patiesībā tie ir attiecināmi arī uz makrosocioloģiju, jo aplūko integrācijas mehānismus. Ē. Gofmaņa pētījumi sniedz lielu ieguldījumu to attiecību izpētē, kuras saskarsmju kontekstā pastāv starp diskursīvo un praktisko apziņu. Veicot saskarsmju analīzi, Gofmanis pieņem, ka tajās ir iesaistīti darbības veicēji ar noteiktu motivāciju, bet viņš nepēta tās avotus, un to viņam pārmet daudzi kritiķi. Arī Gidenss to uzskata par būtisku trūkumu, savukārt par izcilu sasniegumu viņš uzskata cilvēku mijiedarbības veidu tipoloģiju. Darbības veicēji izmanto dažādus konteksta aspektus, tostarp žestu un runas secību laikā. Un E. Gidenss uzsver, ka to Ē. Gofmanis ir pētījis vairāk nekā citi. Viņš arī uzskata, ka vairumā sociālo pasākumu tiek izmantoti noteikta veida formāli paņēmieni. Piemēram, iniciācijas ceremonijas laikā notiek pāreja no profānā uz sakrālo. R. Kaijuā – J. Heizingas “spēles” kvēlākais apoloģēts – ir atklājis paralēles, kā arī tiešas ietekmes, kas pastāv starp reliģiju un izrādi. Pēc Ē. Gofmaņa domām, saskarsmes, kuras ir noteiktas telpā un laikā un kurām ir noteikta sociāla “nokrāsa” jeb “etoss”, ļauj epizodēm transformēties dažādos atšķirīgos “tipos”.

E. Gidenss ir pārliecināts, ka Ē. Gofmaņa nozīmīgākais devums ir viņa saskarsmju uzturēšanas un atražošanas izpratnē sniegtais attiecību skaidrojums, pamatojoties uz saistību, kas pastāv starp refleksīvo kontroli – žestu, ķermeņa kustību un pozu refleksīvo paškontroli – un mijiedarbības savstarpējo saskaņošanu, ievērojot taktu un citu cilvēku vajadzības un prasības. Uzticēšanās jeb ontoloģiskās drošības dominante tiek sasniegta un uzturēta ar to iemaņu daudzveidību, kuras darbības veicēji izmanto mijiedarbības veidošanā un atražošanā. Ķermeņa normatīvās kontroles iemaņa ir īpaši svarīga garīgu saslimšanu gadījumos. Ē. Gofmanis trakumu nosauc par nepārtrauktu “aplami novērtētu situāciju” kopumu. Garīgi slimie nepakļaujas stingrajai un nepārtrauktajai ķermeņa kontrolei, viņi nerespektē sarežģītās formulas, kas valda pār saskarsmju veidošanu.

Ē. Gofmaņa vārdiem runājot, darbības veicējiem ir “jāizrāda sava klātbūtne”. Tieši to nedara daudzi garīgi slimie.

Turpinot Gofmaņa dramaturģiskās pieejas analīzi, E. Gidenss salīdzina Talkota Pārsonsa teoriju, kurā sociālajai lomai ir būtiska nozīme kā motivācijas normatīvo gaidu un vērtību savienotājelementam, savukārt Ē. Gofmanis aizstāv dramaturģisko pieeju, kas lomu saista ar tās veicēja sociālo identitāti, kuras ietvaros izrādei ir jānotiek saskaņā ar paredzētajām lomām. Gidenss atzīst, ka lomas jēdziena pār-mērīga lietošana sociālajās zinātnēs ir pamatoti kritizējama. Taču šim jēdzienam piemīt konceptuāla precizitāte tad, ja “to lieto sociālo mijiedarbību kontekstos [...] [...] par lomu ir vērts runāt tikai tad, kad ir noteikta mijiedarbības vide, kurā “gaidīto” rīcības veidu normatīvais raksturs ir stingri noteikts” (Gidenss, 1999, 113).

E. Gidenss vienlaikus izvirza divas pretrunīgas atziņas: pirmkārt, ka bez Gofmaņa izpratnes par mijiedarbības kontekstualitātēm nav iedomājama strukturācijas teorija (lasi – Gidensa teorija) un, otrkārt, ka “[...] viena no pārsteidzošākajām Ē. Gofmaņa darbu nepilnībām ir tā, ka tajos nav motivācijas vērtējuma [...] es esmu mēģinājis to labot [...] [...] Ķermeņa kontrole, sejas izteiksmes kontrole un izmantošana – lūk, kas ir vissvarīgākais sociālajai integrācijai laikā un telpā” (Gidenss, 1999, 113).

Māksla kā simbols, spēle un svētki

H. G. Gadamers savā galvenajā darbā “Patiesība un metode”¹⁴ (1960) sniedz hermeneitisko spēles izpratni, vispirms pievēršoties pašam spēles jēdzienam. Gadamers norāda, ka spēlei ir būtiska saistība ar nopietno. Pats spēlējošais labi zina, kas ir spēle un ka tas, ko viņš dara, “ir tikai spēle”, taču viņš nezina, ko viņš tādējādi “zina”. Līdz ar to spēle ir nevis kāda konkrēta darbība, bet gan darītāja attieksme.

Spēle tikai tad sasniedz mērķi, ja spēlētājs tajā atraisās. Tajā pašā laikā no spēles ir jānošķir spēlētāja izturēšanās, kas ir saistīta ar cilvēka subjektivitāti. Spēles subjekts nav spēlētāji, spēle caur spēlējošajiem tikai atklājas. Spēli par spēli padara nevis no tās izrietošā norāde uz saistību ar nopietno ārpus tās, bet gan nopietnība, īstenojot pašu spēli. Tas, kas spēli neuztver nopietni, to izposta. Kustībai, kas ir spēle, nav mērķa, kuru sasniedzot tā beigtos, tā atjaunojas nemitīgos atkārtojumos. Spēle ir kustības kā tādas izpilde (bumba jāiesit vārtos, un neviens nejautā – kāpēc?). Spēles noteikumi it kā ļauj spēlētājam atraisīties sevī un tādējādi atvieglo iniciatīvas uzdevumu, ko rada eksistences piepūle. Spēles vieglums nenozīmē, ka tajā nedrīkst piepūlēties (drīzāk pretēji), bet gan to, ka tā tiek uztverta kā atvieglrojums.

¹⁴ *Wahrheit und Methode*. Tübingen, 1960.

Gadamerš secina, ka, pamatojoties uz spēles paškustīgumu, “[.] var norādīt vispārīgu iezīmi, kā spēles būtība reflektējas spēlējošā uzvedībā. **Visa spēle ir spēlēšanas tapšana.** Spēles jaukums [.] izpaužas tieši tai apstākļi, ka tā kļūst par spēlējošā kungu” (Gadamerš, 2002, 110). Īstais spēles subjekts ir nevis spēlētājs, bet gan pati spēle. Bērni spēlē paši sev, pat ja viņi tēlo. Spēle ir tā, kas savaldzina spēlētāju, kas iesaista un notur viņu spēlē. Spēlējošais piedzīvo spēli kā viņu pārspējošu īstenību. Taču tā tas ir tikai tad, kad spēle tiek “domāta” kā šāda īstenība, un tas notiek, kad tā ir “izrāde”. Mākslas attēlojums saskaņā ar tās būtību ir tāds, ka tas ir domāts kādam pat tad, ja nav neviena, kas to klausās vai uzlūko.

“Šo pavērsienu, kurā spēle sasniedz savu pilnību un kļūst par mākslu, es dēvēju par transformēšanos par uzbūvi.” (Gadamerš, 1999, 114) Transformēšanās par uzbūvi paredz, ka tas, kas ir bijis pirms tam, vairs nepastāv, tas uzreiz un pilnīgi kļūst par kaut ko citu. Māksla ir īstenības pacelšana patiesībā, jo tas, kas ir tagad, kas attēlojas mākslas spēlē, ir patiesi paliekošais. Vēl spilgtāk to izsaka šādi vārdi: “Pasaule, kas parādās mākslas spēlē, ir nevis attēls līdzās īstajai pasaulei, bet gan pati šī pasaule savas būtmes kāpinātājā patiesībā.” (Gadamerš, 1999, 137) Spēlētāja (vai dzejnieka) vairs nav, ir tikai viņu spēlētais. Un tas, kā vairs nav, pirmām kārtām ir pasaule, kurā mēs dzīvojam kā savā pasaulē. Transformācija ir transformēšanās patiesajā. No spēles runā pārāka patiesība, tāpēc jautājums par īstenību ir jautājums par spēli.

Attēlojuma jēdziens tiek atvedināts no spēles jēdziena, jo pašparāde ir spēles – un līdz ar to arī mākslas darba – patiesā būtība. Gan dzeja, gan tās reproducēšana, piemēram, uz skatuves, ir attēlojums. Tādējādi, kā uzsver Gadamerš, attēlojumā īstenojas attēlotā klātbūtne: “Pasaule, kas parādās mākslas spēlē, ir nevis attēls līdzās īstajai pasaulei, bet gan pati šī pasaule savas būtmes kāpinātājā patiesībā.” (Gadamerš, 2002, 132) Respektīvi, mākslas būtmi nevar noteikt kā estētiskās apziņas priekšmetu, jo estētiskā izturēšanās ir daļa no attēlojuma būtmes procesa un pieder pie spēles kā spēles. Un viņš turpina – spēle ir uzbūve, jo, par spīti atkarībai no spēlējuma, tā ir veselums, ko var atkārtoti attēlot un saprast tā nozīmi.

Spēlei piemīt savs, īpašs gars. Tas sakņojas ikreiz citādi iezīmētā un sakārtotā spēles šurpu turpu kustībā, kas arī ir pati spēle. Spēles būtību veido noteikumi un reglaments, kas sniedz priekšstatu par spēles telpas piepildi. Spēles attēlojumā atklājas tas, kas ir. Spēle īstenojas tad, ja nav subjektu, kas izturas spēlējoši. Noteikumi un kārtība, kas nosaka spēles telpas piepildījumu, veido spēles būtību. Tieši tāpēc mākslas pamatelementi ir: spēle, svētki, simboli.

Māksla visos savos izpausmes veidos ir spēle, bet vistiešāk spēles elements parādās vārdu spēlēs. Dadaistu dzeja, absurda dzeja pati pēc savas būtības ir šāda vārdu spēle, jo spēlēties ar vārdu ir tās vienīgā jēga, citas jēgas tā īsti nemaz nav. Vai tas lasītājam patīk vai ne, proti, vai tam ir kāda estētiska vērtība, autoru īpaši neuztrauc.

No mūsdienu latviešu dzejnieku vidus zīmīgs piemērs tam ir Vika dzeja. Jaunākajā dzejoļu krājumā “Ej tvirt” (Vīks, 2015, 91) ir atrodami vairāki aplūkojamai tēmai atbilstīgi dzejoļi, piemēram, “2 X BBM”:

“nedarbi rodas	vai tad darīt ir
kad nedarbojas	tas pats kas darīties?
pirkstiņi mārītei	tad jau rīt
dzirkstī kā spārīte	tas pats kas sarīties
aprast ar mārīti	cik tad mārītes
nevar par varītēm	spārniem tā skaļuma
tas būtu gandrīz	pirkstiņi dzirksteļo
kā sprast kārīti	neļaut tiem vaļu, a?”

Bet savu izpratni par spēles un mākslas saistību H. G. Gadamers sāk ar jautājumiem: vai māksla ir māksla un nekas cits kā māksla (Gadamers, 2002, 54)? Pārlūkojot Imanuela Kanta uzskatus par estētisko gaumi, Gadamers grāmatā “Skaistā aktualitātē”¹⁵ pauž atziņu, ka iztēles un sapratnes brīva spēle ir gaume. Tāda pati spēle, tikai citādi virzīta, ir mākslas darba radīšana, jo aiz spēles veidojumiem artikulējas nozīmīgi saturī, kas atveras sapratnei. Savukārt, lai atbildētu uz jautājumu, kas ir mūsu pieredzes antropoloģiskais pamats, šis jautājums ir jāizvērs ar jēdzieniem “spēle”, “simbols” un “svētki”. Gadamers, protams, atsaucas uz spēles nozīmīgāko pētnieku J. Heizingu un līdzīgi balstās uz spēles izpratni – **spēle ir elementāra cilvēka dzīves funkcija un kultūras elements**. Šī nostādne ir spēles implicīto pazīmju uzskaitījuma pamatā.

Pirmais, kas Gadameram šķiet būtisks arī šajā darbā, ir uzsvērt, ka spēle ir šurpu turpu kustība (kustība, kas nav saistīta ar kustības mērķi), kas nemitīgi atkārtojas. Tajā, kas ir dzīvs, ir kustības stimulš sevī. Paškustība ir dzīvā pamatraksturs, uz ko norāda sengrieķu domātāji, it īpaši Aristotelis. Arī Gadamers uzsver:

“Spēle izpaužas kā paškustība, kas savā kustībā netiecas pēc [kāda] mērķa un nolūka, tā ir [...] dzīvā priekšstatīšanas fenomēns. To mēs redzam arī dabā [...]. Cilvēku spēlē īpašais ir tas, ka spēle ietver arī prātu. [...] Prāts šeit bezmērķīgās darbības jomā nosaka noteikumus.” (Gadamers, 2002, 59)

Spēles skatītājs ir līdzspēlētājs. Tātad spēle ir vienkārši pašnoteikts kustības priekšraksts, jo kaut kas tiek domāts kā kaut kas, pat ne jēdzienisks, jēgpilns, mērķtiecīgs. Jebkurā modernajā mākslas eksperimentēšanas formā var atpazīt šo motīvu – transformēt vērotāja distancētību līdzspēlētāja apmulsinātībā, uzsver Gadamers. Spēlē, tāpat kā mākslas spēlē, pastāv hermeneitiskā identitāte – pašnoteikto noteikumu ievērošana. Pateicoties tam, veidojas

¹⁵ *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Trans. N. Walker, R. Bernasconi, ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

mākslas darba identitāte, jo tur bija kaut kas tāds, ko es novērtēju, ko es sapratu. Gadamers uzsver, ka līdzspēlētājs ir spēles sastāvdaļa. Turklāt spēlē ikviens ir līdzspēlētājs, tāpēc ka:

“Jebkurš darinājums ikvienam, kas to uztver, atstāj spēles telpu, kas viņam jāpiepilda. [...] Darinājumā kā tādā ir prasība pēc refleksijas spēles uzbūves veikuma.” (Gadamers, 2002, 63, 65)

Gadamers apgalvo, ka tas attiecas arī uz mākslas spēli, jo šeit nepastāv principiāla robežšķirtne starp pašu mākslas darinājumu un to, kas iepazīst šo darinājumu. Savukārt simboliskais mākslā sakņojas citā spēlē – norādīšanas un aplēpšanas nesaraujamaajā pretspēlē. Simboliskais tādējādi reprezentē nozīmi. Māksla vienmēr ir *mimēsis*, proti, tā kaut ko priekšstata. Tāpēc, turpina Gadamers, simboliskā būtība ir tieši tā, ka tas nav saistīts ar intelektuāli iegūstamu nozīmes mērķi, – tas ietver savu nozīmi pats sevī.

Spēle arī vienmēr ir sava veida pašparāde – svētki. Darbā “Patiesība un metode” Gadamers raksta, ka svētku periodiskumu sauc par svētku atgriešanos, tie parādās kā vēsturisks laiciskums, jo katru reizi mainās. Svētki ir tikai tad, ja tie tiek svinēti. Mākslai ir raksturīgi visi trīs elementi: spēle, simboli un svētki. Secinājums par mākslas un spēles saistību, kuru gūst Gadamers, izskan viņa darba “Patiesība un metode” pirmajā daļā: “[...] mākslas darba būtme ir spēle, kas īstenojas tikai skatītāja uztverē...” (Gadamers, 1999, 162) Mākslas būtmi nevar noteikt kā estētiskās apziņas priekšmetu, jo estētiskā izturēšanās – gluži pretēji – ir kaut kas vairāk... Tā ir daļa no attēlojuma būtmes procesa un būtiski pieder pie spēles kā spēles (Gadamers, 1999, 119). Līdz ar to spēle ir patiesības māksla.

Īstenojot hermeneitisko pieeju, H. G. Gadamers tāpat kā H. Hese secina, ka spēle ir māksla pati par sevi (latīņu val. *sui generis*). Kaut arī māksla visos savos izpausmes veidos ir spēle, vistiešāk spēles elements parādās vārdu spēlēs. Bet tas, kas ir tagad, kas atspoguļojas mākslas spēlē, ir patiesi paliekošs. No H. G. Gadamera viedokļa raugoties, **spēlē atklājas cilvēka būtība**. Ja cilvēks to nevēlas, viņam ir iespējas neatklāt sevi ar spēles starpniecību, viņš var maskēties, paslēpties, izlikties. Un arī tam kalpo spēle.

Nobeigums

Atgriežoties pie sākumā uzdotā jautājuma “kas ir spēle, un ko tā nozīmē cilvēkam?”, nākas konstatēt, ka spēle savas daudzveidības dēļ pati par sevi nav definējama parādība. To definēt ir iespējams tikai kontekstā ar nozīmi, kuru tai piešķir cilvēks. “Cilvēks spēlē tikai tad, kad šī vārda nozīmē ir cilvēks, un viņš ir cilvēks pilnībā tikai tad, kad spēlē” – šī jau raksta sākumā pieminētā F. Šillera tēze ne tikai atklāj spēles ontoloģisko nozīmi, bet arī sniedz nepieciešamo ievirzi

spēles kontekstuālai izpratnei. Spēle ir jēgpilnu nozīmju apgūšanas process, vērtību izzināšana, eksistenciāla vajadzība izdzīvošanai pretrunīgajā tagadnes kultūrvidē, *modus vivendi*, sociālo attiecību veidotāja, pateicoties valodspēlēm, nepieciešamībai pēc saskarsmes, tuvības un laika strukturēšanas, identitātes veidotāja, cilvēka būtības atklāsmes un maska vienlaikus, cilvēka dzīves funkcija, skaistā aktualitāte – māksla pati par sevi utt. Spēle veido cilvēku, attīsta, pilnveido un rosina pašrealizēties. Spēle pazudina cilvēku, ja viņš nespēj nošķirt spēli no nespēles, realitāti no iedomas, ja ilūzijas un bauda kļūst stiprāka par pašu spēlētāju. Pretstatā H. G. Gadamera teiktajam, ka spēles jaukums izpaužas tieši apstākļi, ka tā kļūst par spēlētāja kungu, dzīves jaukums slēpjas apstākļi, ka cilvēks spēj būt spēles kungs, ja ir cilvēks.

GAME

Summary

The subject of game is ubiquitous, manifold phenomena and therefore requires certain narrowing-down on behalf of the investigator. The following article focuses on four theoretical interpretations of game: cultural history, sociology, communication and hermeneutics. It briefly outlines the works of Johan Huizinga, Roger Caillois, Eric Berne, Erving Goffman, and Hans-Georg Gadamer. The question posed by philosophical anthropology that is attempted to answer in the article is *What is game and what it means for human being?*

Multiplicity of game allows only the definition that is created by players themselves. Game is the process of learning meanings, exploration of values; existentially it is the need to survive in cultural environment of the present, a *modus vivendi*, a platform for social relationship. As such, game satisfies the need for human connection, closeness, and is a powerful tool for building one's identity. Game, at the same time, reveals and masks human nature; it is a function of life, a beautiful realisation – an art in itself. Game shapes personality, fosters fulfillment of the inner potential and self-actualisation. Game can also become one's ruin, if a person is not capable to distinguish between the game and non-game, reality from fantasy, if illusions and pleasure overwhelm the player.

Izmantotā literatūra

1. Berns, E. *Spēles, ko spēlē cilvēki: cilvēku attiecību psiholoģija*. Rīga: Birojs 2000 Plus, 2002.
2. Freibergs, V. Savādas impresijas. *Kinoraksti.lv*. 22.01.2016. Iegūts no: <http://www.kinoraksti.lv/raksti/recenzija/savadas-impresijas-102> [sk. 12.03.2016.].

3. Gadamers, H. G. *Patiesība un metode*. Rīga: Jumava, 1999.
4. Gadamers, H. G. *Skaistā aktualitāte. Māksla kā spēle, simbols un svētki*. Rīga: Zvaigzne ABC, 2002.
5. Gidenss, E. *Sabiedrības veidošanās*. Rīga: AGB, 1999.
6. Gofmanis, Ē. *Sevis izrādīšana ikdienas dzīvē*. Rīga: Madris, 2001.
7. *Cilvēks patības meklējumos: rakstu kopa studentu patstāvīgajam darbam filosofijā*. V. Sīle, sast. Rīga: AML, 1996.
8. Hesse, H. *Stikla pērlišu spēle*. Rīga: Liesma, 1976.
9. Liotārs, Ž. F. *Postmodernais stāvoklis. Pārskats par zināšanām*. Rīga: Laikmetīgās mākslas centrs, 2008.
10. Papiņa, I. *Zimola izmantošana identitātes konstruēšanā: Alfa Romeo piemērs, baka-laura darbs*. LU, 2012. Iegūts no: <http://www.alfaclub.lv/portal/wp-content/zimola-izmantosana-identitates-konstruesana-alfa-romeo-piemers.pdf> [sk. 12.03.2016.].
11. Viks. *Ej tvirt*. Rīga: Jumava, 2015.
12. *The Handbook of the Study of Play*. 1. J. E. Johnson, ed. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2015.
13. Кайюа, Р. *Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры*. Москва: ОГИ, 2007.
14. Миллер, С. *Психология игры*. Перевел с английского В. С. Сысоев. Санкт-Петербург: Университетская книга, 1999.
15. Тендрякова, М. В. *Игровые миры от Ното ludens до Геймера*. Москва: Нестор-История, 2015.
16. Хейзинга, Й. *Ното ludens: В тени завтрашнего дня*. Перевод с нидерландского и примечания В. В. Ошиса; общая редакция и послесловие Г. М. Тавризян. Москва: Изд. группа "Прогресс", "Прогресс-академия", 1992.
17. Хейзинга, Й. *Ното ludens: Статьи по истории культуры*. Сост., пер. и авт. вступ. ст. Д. В. Сильвестров; науч. коммент. Д. Э. Харитоновича. Москва: Прогресс-Традиция, 1997.