



VALDAS PRUSKUS

Lietuvos edukologijos universitetas

POLITIKA KAIP VEIKLOS BŪDAS IR ŽAIDIMAS: PANAŠUMAI IR SKIRTUMAI

Politics as an Activity and a Game: Similarities and Differences

SUMMARY

The article examines the connection between politics as a kind of human activity and as a game. With reference to the works of H. G. Gadamer, J. Huizinga and E. Fink, who are proponents of the theories of game, its phenomena, the article reveals the main features and objectives of politics. Shown the connections of politics as an activity with a game. These connections are expressed in four dimensions: certain rules, free choice, risk and competition. Highlighted are the aspects of creativity and abilities (competencies) in politics. Finally, the article looks at the extent to which the politics is consistent with the nature of the game, and to what extent this activity is not playful.

SANTRAUKA

Straipsnyje nagrinėjamas politikos kaip žmogaus veiklos būdo ryšys su žaidimu. Remiantis žaidimo teorijas puoselėjančių kultūros filosofų H. G. Gadamerio, J. Huizingos ir E. Finko darbais, atskleidžiamas žaidimo fenomenas, pagrindiniai jo bruožai ir tikslai. Parodomas politikos kaip veiklos būdo sąsajos su žaidimu, kurias kūrėja keturios dimensijos: taisyklių buvimas, laisvas pasirinkimas, rizika ir rungtyniavimas. Aptariami kūrybiškumo ir gebėjimų (kompetencijų) politikoje aspektai. Svarstoma, koku mastu politika suderinama su žaidimo prigimtimi ir koku mastu ši veikla nėra žaidybinė.

ĮVADAS

Politika kaip žmogiškosios veiklos būdas tenkina egzistuojantį visuomenėje poreikį derinti įvairių socialinių grupių interesus siūlant problemų sprendimo variantus ir šitaip sudaro prielaidas visuomenės politiniam stabilumui ir takumui.

RAKTAŽODŽIAI: politika, žaidimas, rizika, konkurencija, laisvas pasirinkimas, taisyklės, veikimo motyvas.
KEY WORDS: politics, game, risk, competition, free choice, rules, acting motive.

Ir juo sėkmingiau politikui tai pavyksta padaryti, juo labiau jis vertinamas kaip atliekantis savo misiją. Tačiau esmė ta, kad, apsiimdamas ją vykdyti, politikas neišvengiamai pasineria į politinių paslaugų rinkos – žaidimo erdvę, kurioje demokratijos sąlygomis jis tėra vienas iš daugelio siūlančiųjų savo paslaugas. Konkurencija skatina veikti, rizikuoti ir improvizuoti, kad pelnytum rinkėjų pasitikėjimą. Taip atsiranda azartas, visiškai įtraukiantis į šią veiklą.

Ilgainiui ne tiek pats veikimo rezultatas, kiek galimybė dalyvauti kuriant numatomą rezultatą tampa svarbiausiu jo veikimo motyvu. Tokiu būdu politika jam tampa savotišku žaidimu, kuriame žmogus atsiskleidžia pats ir pasiekia rezultatą, t. y. realiai veikia ir tuo veikimu demonstruoja tikrovės išsavinimo būdą, kuriame atsispindi akseologiniai ir praksiologiniai tos veiklos pasirinkimo kriterijai¹.

Taigi dalyvavimas politikos erdvių tampa daugiau nei paprasta veikla, reikalaujančia ne tik komunikacinių gebėjimų, bet ir atitinkamų kompetencijų ir kūrybiškumo. Ji negali egzistuoti ir be tam tikro žaidybinio turinio. Tačiau tas politikos žaidybiškumas tyrėjų vertinamas skirtingai. Vieni tyrėjai, nors ir pripažįsta būtinumą politikams laikytis tam tikrų politinės komunikacijos taisyklių ir standartų, kartu palankiai vertina politikų gebėjimą juos kūrybiškai interpretuoti ir nuolat gaivinti, šitaip demonstruojant lankstumą ir išradingumą².

W. Gamsono teigimu, kūrybiškai interpretuoti taisykles ir normas itin svarbu skatinant ir palaikant politinį žaismą³. Kiti tyrėjai politikos žaidybiškumo ele-

mentus išvelgia pačioje politikos laikysenoje ir elgsenoje siekiant užsibrėžto tikslo. Ypač akcentuojami tokie jo bruožai kaip azartas ir polinkis rizikuoti^{4,5}. Kitą požiūrį dėsto Ch. Handy, teigdamas, kad politika, kaip ir verslas, nesąs joks žaidimas. Pirmiausia – tai žiauri konkurencija siekiant išlikti politinių paslaugų rinkoje⁶. Todėl jokių griežtų taisyklių čia nėra ir būti negali, nes tai kova už išlikimą. Panašios nuomonės laikosi ir R. Fridmanas⁷, D. Grabe⁸ ir kt.

Taigi egzistuoja du priešingi požiūriai į politiką kaip į žaidimą. Nors abi ginčo šalys pateikia savus argumentus, jie nėra vienareikšmiškai priimami, o tai tik parodo, jog būtina giliau aiškintis šį fenomeną (žaidimo ir politikos kaip veiklos būdo sąsajas).

Patį žaidimo fenomeną yra tyrinėję ir rusų mokslininkai. A. Demidovas⁹, S. Averincevas¹⁰ ir G. Tavrizian¹¹ – iškiliausi J. Huizingos žaidimo, kaip kultūros reiškinio, sampratos tyrinėtojai. Meno kaip žaidimo santykius yra gan detalčiai aptaręs L. Stolovičius¹². Tačiau pasigendama darbų, skirtų politikos kaip veiklos būdo ryšiui su žaidimu, išskyrus pavienius epizodus tekstuose, nagrinėjančiuose atskiras problemas.

Lietuvoje šiai problematikai skirtų darbų lig šiol taip pat beveik neturime. Reikia pripažinti, kad pas mus žaidimo samprata apskritai menkai tyrinėta. Tiesa, filosofinius jos aspektus yra aptaręs A. Andrijauskas *Meno filosofijoje*¹³. Pabirus labai išvalgių stebėtojų – F. Schillerio, H. Spencerio, I. Kanto, J. Ortega y Gasseto požiūrių fragmentus pateikė K. Maniakas¹⁴. Hermeneutikos atstovo G. H. Gadamerio estetinio žaismo sampratą yra nag-

rinėjusi K. Sabaliauskaitė¹⁵. Gerokai menkia tyrinėtas politikos santykis su žaidimu. Tiesa, pramoginio žaidybiškumo elementus politikų veikloje yra pastebėję ir įvardiję savo publikacijose L. Bielinis¹⁶, A. Samalavičius¹⁷, T. Kačerauskas¹⁸.

Tačiau neturime darbų, kuriuose būtų aiškiai įvardintos ir aptartos žaidimo ir politikos kaip veiklos būdo sąsajos, išskirtos jų savybės ir raiškos savitumas.

Aiškiai neįvardijus skirties ir panašumų tarp žaidimo ir politikos, viena vertus, gerokai susiaurėja politiko veikimo specifikos supratimas, kita vertus, nu-

skursta ir suvokimas, kodėl politikos kaip veiklos būdo patrauklumą iš dalies lemia ir joje glūdindis žaismingumas.

Šio straipsnio tikslas kaip tik ir būtų išryškinti politikos, kaip veiklos būdo, ryšį su žaidimu, įvardinant esminius jų panašumus ir skirtumus. Tai leistų geriau suvokti politikos kaip veiklos būdo specifiką ir atskleisti, koku mastu galima žiūrėti į politiką kaip į savotišką žaidimą, kiek ji suderinamas su žaidimo prigimtimi, kokie žaidybiškumo elementai būdingi politikai ir koku mastu ši veikla nėra žaidybinių.

ŽAIDIMO SAMPRATA IR JOS AIŠKINIMAI

Norint geriau suvokti politikos kaip veiklos būdo žaidybiškumą (žaismę), dera susipažinti su pačiu žaidimo fenomenu ir jo platesniais aiškinimais.

Žaidimas remiasi tam tikrų struktūrų kūrimu, tikrovės įvardijimu suteikiant jai gyvybingą formą. Jis yra būtis, duotybės įvardijimas, tad jo raiškos forma, kaip ir būtis, lieka mums uždara ir į nieką neatremiama. Už žaidimo jau nieko nėra. Žaidimo dvasia nesileidžia sąlygojama nei biologiškai, nei logiškai.

Žaidimas, sako J. Huizinga, yra savanoriškas veiksmas arba užsiėmimas, vykstantis apibrėžtose laiko ir erdvės ribose, pagal savanoriškai priimtas, bet visuotinai būtinas taisykles, kurias lydi įtampos ir džiaugsmo jausmas, „kitokios būtis“ negu „kasdieninis gyvenimas“ supratimas¹⁹.

Nuo J. Huizingos neatsilieka ir H. G. Gadameris. Jis žaidimą sieja ne su veiksmu, o su judesiu. Pasak H. G. Gadamerio, žaidimas visų pirma reiškia nuolat

besikartojantį judesį šen ir ten. „Štai kad ir tokie posakiai kaip „šviesos žaismas“, „bangos žaismas“ – jie reiškia tokį nepaliaujamą artėjimą ir tolimą, *šen ir ten*, tai yra judėjimą, nesusietą su koku nors tikslu.“²⁰

Tokiam judėjimui reikia laisvos erdvės. Jis turi būti savaimingas. Savaimingas judėjimas yra pagrindinis viso, kas gyva, bruožas. Visa, kas gyva, turi poreikį judėti ir juda tiesiog savaime. Tad ir žaidimas yra savaimingas judėjimas, nesiekiantis jokių tikslų, tiesiog judėjimas – kaip pertekliaus fenomenas, kaip gyvybės saviraiška.

Tai kyla iš elementaraus gyvybei būdingo pertekliaus, besiveržiančio būti išreikštam. Žmogiško žaidimo ypatybė ta, kad jis gali įtraukti ir intelektą – išskirtinę žmogaus savybę numatyti tikslus bei sąmoningai jų siekti. Žaisdamas žmogus pats disciplinuoja ir tvarko žaidimo judesius. Šis betikslis žmogaus žaidimo protingumas padeda mums

žengti toliau. Būtent kartojimo fenomenas rodo, kad čia siekiama tapatybės, „tapatumo“. Nors tikslas, į kurį visa tai veda, ir yra betikslis veikimas, tačiau pats šis veikimas kaip toks ir turimas omenyje. Jį ir reiškia žaidimas.

Tačiau žaidime H. G. Gadameris aptinka anaipso subjekto, o paties žaidimo taisyklių, taigi savitos žaidimo struktūros, lemiamą ypatingą vyksmą. Dalyvavimas žaidime išreiškia ne tiek asmens subjektyvumą, „vidų“, kiek patį žaidimą. Žaidimas valdo savo esmę nepriklausomai nuo tų, kurie žaidžia, sąmonės. Žaidimas turi savo vietą ir ten, kur nėra subjektų kaip žaidėjų. Tikrasis žaidimo subjektas yra ne žaidėjas, o pats žaidimas.

Visai kitokią nuomonę žaidimo teorijos klausimu turi E. Finkas. Jis plėtoja žaidimo teoriją filosofinės antropologijos kontekste. E. Finkas skiria 5 esminius žmogaus egzistavimo fenomenus: darbą, meilę, mirtį, viešpatavimą ir žaidimą²¹. Pastarasis savaip apgaubia visus kitus. Jis apima visą žmogaus gyvenimą, užvaldo jį ir smarkiai apibrėžia būtišką žmogaus būdą, jo būties supratimą. Žaidimas apraizgo visus pagrindinius žmogaus egzistavimo fenomenus.

Žaidimas yra išskirtinė žmogaus būtis galimybė. Žaisti gali tik žmogus. Nei gyvūnai, nei Dievas žaisti negali. Nors žaidimas kaip žaismas yra impulsyviai judri būtis, jis yra nuošalyje bet kokio nerimstančio siekimo, kylančio iš žmogiškos būties kaip „užduoties“ pobūdžio. Žaidimas neturi jokio tikslo, jo tikslas ir prasmė slypi jame pačiame. Žaidimas – ne dėl ateities palaimos, jis jau pats sau yra „laimė“, neturi visuotinio „futurizmo“. Tai dovanojanti palaimą tikrovė, netyčinis atlikimas.

Juo mes mažiau supiname žaidimą su kitais gyvenimo troškimais, juo žaidimas beprasmiškesnis, juo anksčiau mes surandame jame visišką palaimą.

Iš J. Huizingos, G. H. Gadamerio, E. Finko žaidimo sampratų toliau pabandydysime išskirti konkrečias žaidimo savybes. (Principinių skirtumų šiuo klausimu tarp šių mąstytojų nėra.)

Pagrindinės žaidimo savybės. Galima išskirti tokias pagrindines žaidimo savybes:

Pirma, „žaidimas yra laisvas, jis yra laisvė.“ Laisvė čia suprantama keliais aspektais. Pirma, kaip nepriklausomumas nuo kitų žmonių diktato. „Žaidimas pagal įsakymą, – rašo J. Huizinga, – jau ne žaidimas. Jis blogiausiu atveju gali būti kažkokia primetama žaidimo imitacija, reprodukcija.“²²

Antra, kaip „neinstinktyvus“ žaidžiančių elgesio sąlygotumas. Kūdikiams ir gyvūnų jaunikliams tokia laisvės nebūdinga – mano J. Huizinga. Jų kūniškas ir atrinktas savybes vystantis žaidimas yra jau išanksto nustatytas. Vaikų ir gyvūnų laisvumas pasireiškia tik tada, kai jie žaidžia dėl malonumo, džiaugsmo.

Trečia, laisvė suprantama kaip nepriklausomumas nuo utilitarinių tikslų. Žaidimas nėra fizinė būtinybė ar moralinė pareiga. Jis yra veikiau nereikalingas, be jo galima apsieiti. Jo savi tikslai iškrenta iš tiesioginės materialinio intereso srities. Kada žaidžiama tik dėl kokios nors naudos, tada nesuprantama žaidimo reikšmė. Juo mažiau supiname žaidimą su kitais gyvenimo troškimais, rašo E. Finkas, juo žaidimas beprasmiškesnis, juo anksčiau mes surandame jame visišką palaimą. Tikras žaidėjas žaidžia tam, kad žaistų.

Antra, „*Žaidimas nėra tikras gyvenimas.*“ Bet koks žaidimas nuneša žmogų į magišką erdvę. Tai laikina erdvė, kuri yra tarp kasdienio gyvenimo. Čia pasireiškia žaidimo dvejopumas: kaip veikimas realiame ir tuo pačiu metu įsivaizduojamame, iliuziniame pasaulyje. Žaidimas skrajoja virš tikroviškumo kaip kokia nepagaunama regimybė. Šių realybės ir žaidimo pasaulių nesumaišo net ir mažas vaikas.

Trečia, „*Žaidimo apibrėžtumas erdvėje ir laike.*“ Tai vienas svarbiausių žaidimo bruožų. Kaip teigia J. Huizinga, žaidimas yra uždaras, ribotas, vyksta tam tikroje erdvėje ir laike, jis prasideda ir baigiasi. Čia viešpatauja judėjimas aukštyn ir žemyn, kaita tam tikra apibrėžta eilės tvarka.

Su žaidimo apibrėžtumu laike tiesiogiai susijusi kita jo savybė – pasikartojamumas. Žaidimas iš karto yra fiksuojamas kaip kultūros forma. „Jei jis nors kartą yra sužaidtas, tai pasilieka atmintyje kaip kažkoks dvasinis kūrinys ar vertybė ir yra perduodamas toliau kaip tradicija ir gali būti pakartotas bet kada.“²³ Šis pasikartojamumas taip pat yra viena esmingiausių žaidimo savybių. Pasikartojimo, kaitos elementai sutinkami kiekviename žingsnyje – beveik visose paplitusiose žaidimų formose.

Be žaidimo apibrėžtumo laike, egzistuoja ir jo apibrėžtumas erdvėje. Bet koks žaidimas vyksta viduje savo žaidybinės erdvės, kuri iš anksto apibėžta materialiai arba idealiai, sąmoningai arba menamai. Tokia erdvė gali būti cirko arena, stebuklingas ratas, scena, kino ekranas.

Šios žaidimo erdvės yra „atsiskyrusi žemė“, atskirta, atitverta, šventa terito-

rija, kurioje reikšmę turi ypatingos savos taisyklės. Tai lyg laikini pasauliai, esantys viduje kasdieninio pasaulio, sukurti tam, kad būtų atlikti savyje uždaryti veiksmai²⁴.

Ketvirta, „Žaidimas kuria tvarką, nes jis pats yra tvarka.“ Netobulame pasaulyje ir chaotiškame gyvenime žaidimas sukuria laikiną, ribotą tobulybę. Žaidimo nustatyta tvarka yra neginčijama. Bet koks nukrypimas nuo jos nuliūdina žaidimą, jis praranda savo pobūdį ir nuvertėja.

Penkta, „Žaidimo priemonių gyvybiškumas.“ Rodos, kad apie žaislą gali papasakoti bet kuris vaikas. Ir vis dėl to, žaislo prigimtis gali būti tamsi, paini problema. Pats pavadinimas yra dviprasmiškas, pažymi E. Finkas. Žaidimo metu žaislai tampa ne tuo, kuo jie būna paprastai. Juose tarytum įsikūnija kažkokia dvasia, kurios buvimą jaučia tik žaidimo dalyviai ar jo žiūrovai. Bet kuris vaikiškas žaislas gali būti bet kuo. Pavyzdžiui, lėlė – iškamša iš plastiko, įsigyta už tam tikrą kainą. Ji mergaitei, žaidžiančiai su ja, yra „vaikas“, o ji pati – jos „mama“. Tai priklauso nuo žmogaus ir žaislo santykių. Būtent iš pradžių žaislai būna bedvasiai daiktai ir tik žaidimo tikrovė padaro juos žaislais, atgaivina juos, suteikia „magiškų“ savybių.

Šešta, „Įtampos išgyvenimas žaidime.“ Šis įtampos elementas žaidime užima ypatingą ir svarbią vietą. Įtampa reiškia netikrumą, netvirtumą, kažkokią galimybę arba šansą. Joje siekiama išsikrauti, atsipalaiduoti. Tam, kad kažkas pasisektų, reikia pastangų.

Įtampos elementas labiausiai pastebimas vikrumo arba nuovokumo žaidimuose – galvosūkiuose, mozaikoje, šau-

gant į taikinį, ir jo reikšmė auga didėjant žaidimo varžybiškumui. Azartiniuose žaidimuose ir sportinėse varžybose įtampa pasiekia kraštutinę ribą. Būtent įtampas elementas parodo žaidybinės veiklos, kuri nepriklauso nei gėrio, nei blogio sričiai, etinį turinį. Kiekvienu atveju žaidimo įtampa patikrina žaidėją: jo fizinę jėgą, išsvermę ir atkaklumą, sumanumą, narsą ir drąsą, be to, ir dvasines žaidėjo jėgas – kaip jis elgiasi pagal žaidimo taisykles apimtas ugningo noro laimėti.

Žaidimo įtampa skiriasi nuo kasdienių gyvenimo sunkumų. Kasdieniame gyvenime mes priversti visada siekti kažkokio būsimo pasitenkinimo, paslaptingos ir neapibrėžtos „laimės“, ir šitaip būname „išguiti“ iš dabarties momento. Per tokį lakstymą paskui „laimę“, kuris trunka visą gyvenimą, mes niekada galutinai jos nepavejame. Nors žaidimas taip pat ragina siekti sėkmės, jo „laimė“ yra jame pačiame, ji mums žinoma kaip aiškiai apibrėžtas tikslas. Žaidimas su savo jauduliu ir įtampa neišeina už savo ribų ir pasilieka savyje. Žaidimas dovanoja žmonėms „dabarties malonumą“.

Struktūrinis žaidimo sutvarkymas leidžia žmogui tarytum plaukti palei jo srovę ir šitaip išsilaisvinti iš nerimo, būdingo kasdieniam „neorganizuotam“ gyvenimui. Tad žmogui kyla spontaniškas noras pakartoti, atnaujinti žaidimą.

Septinta, „Žaidimas – galimybė ir rizika.“ Žaidime mums kažkas priešinasi – net žaidimuose, neturinčiuose rungtyniavimo dvasios. Galų gale, tvirtina G. H. Gadameris, „žaidimo „pavieniui“ visiškai nebūna, būtent, kad žaidimas įvyktų, „kitas“ nebūtinai turi jame tikrai dalyvauti, bet visada turi būti kažkas, su

kuo žaidėjas žaistų ir kas atsakomuoju žingsniu atsakytų į žaidėjo žingsnį. Taip žaidžianti katė išsirenka vilnos kamuolį, nes šis sugeba įsitraukti į žaidimą. Žaidimas su kamuoliu yra pagrįstas laisvu ir visapusišku kamuolio judėjimu, kuris sugeba tarytum savarankiškai atlikti netikėtus judesius.“²⁵

Jeigu kokių nors pastangų rezultatas iš anksto žinomas, tada čia nėra žaidimo. Jis egzistuoja tik tada, kai yra rizika. Žaisti galima tik egzistuojant kokiems nors šansams, palankioms galimybėms ir net esant nepalankiai pabaigai. Būtent ši rizika suteikia žaidimui žavesio. Galima patirti laisvo sprendimo malonumą, kuris susietas su nesėkmės rizika. Tokie išgyvenimai pažįstami tiems, kurie „pavieniui“ žaidžia su kompiuteriu, bando piešti ar kurti eiles. Visais šiais atvejais egzistuoja rizika, kad reikalas gali „nepraeiti“, neduoti norimų rezultatų. Iš čia kyla ir susižavėjimas, azartas, sėkmės viltis.

Taigi apibendrinant žaidimo savybes, galima jį traktuoti kaip laisvą veiklą, kuri patiriama kaip nereali, kaip esanti už įprastinio gyvenimo ribų, sugebanti žaidėjus visiškai sužavėti; su ja nesusijęs joks materialus interesas, ji neduoda naudos ir vyksta savitai apibrėžtame laike ir erdvėje, tvarkingai, pagal tam tikras taisykles. Kita vertus, žaidimas kaip veiklos būdas turi ir savus tikslus.

Skirtini dvejopi žaidimo tikslai: imanentiniai ir išoriniai.

Imanentiniai žaidimo tikslai. Bet kurį žmogaus laisvai atliekamą veiksmą motyvuoja koks nors tikslas. Veiksmas ir jo tikslas gali tiesiogiai derėti – kai pats veiksmas teikia malonumą, gali ir abipusiškai šalintis vienas kito: arba veikti,

arba gauti malonumą. Pirmo tipo veiks-
mas tenkina biologinius poreikius; antro
tipo veiksmas tiesiogiai netenkina porei-
kių, o yra tik ateities palaimos sąlyga.
Žaidimas ypatingas tuo, kad jis nėra bi-
ologinių poreikių tenkinimas, o pats su-
teikia palaimą. E. Finkas pabrėžia, kad
„žaidimas neturi „tikslų“, jis niekam ne-
tarnauja. Jis nenaudingas ir nereikaling-
gas. Jis nesusietas nei su koku nors ga-
lutiniu tikslu – galutiniu žmogaus gyve-
nimo tikslu, kuriuo tiki arba kurį paskel-
bia. Tikras žaidėjas žaidžia, kad žaistų.
Žaidimas dėl savęs ir savyje – jis daugiau
nei viena prasme yra „išimtis“²⁶.

Taigi žaidime glūdi tikslai, kurie vis
dėlto nepranoksta žaidimo struktūros
ribų. Žaidimui būdingi tik imanentiniai
tikslai. Ir kai mes žaidžiame tam, kad
žaisdami pasiektume kokį nors kitą tiks-
lą, žaidžiame dėl kūno grūdinimo, dėl
sveikatos, dėl karinių įgūdžių įgijimo,
žaidžiame, kad išsivadotume iš nuobo-
dulio ir praleistume tuščią, beprasmišką
laiką, tada mes nežinome tikrosios žai-
dimo reikšmės. Žaidimai galimi tik to-
dėl, kad mes žaidžiame savo esmės pa-
grindu. Bet kuris žaidėjas pirmiausia
žaidžia pačiu savimi prisiimdamas tam
tikrą prasminę funkciją – visuomeninės
žaidimo prasmės visumoje.

Kaip matome, E. Finkui žaidimo tiks-
lai yra imanentiniai. Jie slypi pačiame
žaidime. J. Huizinga eina toliau ir išski-
ria tokius imanentinius žaidimo tikslus:
„žaidimas yra kova už kažką arba yra
vaidinimas kieno nors.“²⁷ Atitinkami yra
ir žaidimo tipai. Jie skirstomi į *rungty-
niavimą ir vaidinimą*. Kaip pažymi J. Hui-
zinga, kiekvienas žaidimas, viena vertus,

vaizduoja kovą už kažką arba yra var-
žymasis, kas geriau už kitus ką nors pri-
statys. Tad šie du tikslai įsiskverbia vie-
nas į kitą ir taip pat vienas kitą numato.
Tačiau konkrečiu atveju į pirmą planą
išeina tik vienas iš jų²⁸.

Išoriniai žaidimo tikslai. Nors, kaip jau
minėta, žaidimo tikslai slypi jame pačia-
me, vis dėlto jis gali būti panaudotas
kaip priemonė siekiant kokių nors ne-
žaidybinių tikslų.

Išoriniais žaidimo tikslais gali būti
atlygis, garbė, mokymas, likimo, dievų
valios išaiškinimas, užtikrinimas misti-
nių jėgų, laisvalaikio praleidimas, įsitvir-
tinimas.

Iš šių tikslų atkreipsime dėmesį į gar-
bę ir atlygį. Žmonės kovoja arba žaidžia
dėl kažko. Pirmiausia ir galiausiai kovo-
ja arba žaidžia dėl pergalės, ji susijusi su
įvairiais būdais ja mėgautis. Pirmiausia
ja mėgaujamasi kaip pergale, triumfu, ji
paminima džiugiais grupės šūksniais ir
liaupsinimu. Taip įgyjami garbė, pagar-
ba, prestižas. Paprastai jau apibrėžiant
žaidimo sąlygas laimėjimas siejamas su
kažkuo daugiau nei vien tik garbe. Kie-
kviename žaidime glūdi atlygis. Jis gali
būti grynai simbolinis arba materialus,
gali būti ir grynai ideali vertybė. Atlygis
gali būti auksinė taurė, brangenybės,
karaliaus dukra, varinė moneta, žaidėjo
gyvybė arba visos genties laimė. Atlygis
skiriasi nuo pajamų. Dėl pastarųjų ne-
žaidžiama, o dirbama.

Susipažinus su skiriamaisiais žaidi-
mo bruožais, jo tikslų ypatybėmis, išky-
la klausimas: kas sieja politiką kaip vei-
klos būdą su žaidimu, kokie politikos ir
žaidimo panašumai ir skirtumai?

POLITIKOS KAIP VEIKLOS BŪDO IR ŽAIDIMO PANAŠUMAI IR SKIRTUMAI

Galima būtų išskirti keturis žaidybiškus elementus, kurie politiką sieja su žaidimu.

Pirma – tai taisyklės. Politikas kaip *homo faber* (darantis, veikiantis žmogus) turi visų pirma praktinius tikslus, kurių siekdamas privalo paisyti galiojančių taisyklių ir politinio elgesio normų. Jų nesilaikymas demokratijos sąlygomis mažina jo patikimumą visuomenės akyse. Nors priimtų taisyklių nepaisymas kartais ir padeda laimėti rinkimus, tačiau ši pergalė būna trumpalaikė, nesuteikia pasitenkinimo pačiam politikui ir verčia gyventi nuolatinėje įtampoje. Todėl neatsitiktinai politiko naudojamos priemonės ir būdai praksiologiniams tikslams pasiekti yra vertinami ne tik politinio efektyvumo, įstatymų teisėtumo, bet ir etinių standartų laikymosi požiūriu. Taigi moraliai rinkdamasis politikas veikia ir kaip *homo morale* (su moraliniais bruožais) ir kaip *homo ludens* (su iniciatyvumo bruožais).

Šitaip jis tampa žaidėju, turinčiu etinį žymenį. Žaidimas pagal taisykles (galiojančių įstatymų paisymas) politikui naudingas: padeda pasiekti rezultatą ir išsaugoti gerą įvaizdį. Tuo tarpu žaidimas ne pagal galiojančias taisykles nėra patikimas. Nors jis kartais padeda gauti didesnės trumpalaikės naudos, tačiau neužtikrina saugumo. Įsitraukęs į žaidimą be taisyklių, politikas imasi kurti savas taisykles. Tačiau jos tinka mažumai, todėl negali būti priimtinos visiems. O pats žaidimas negali būti laisvas.

Politinėje bendruomenėje priimtos elgesio taisyklės – tai lyg savotiški žen-

lai, rėmai, rodantys būtinumą jų laikytis ir kartu tampantys stimulais siekti sėkmės žinant, kad būtent toks veikimas yra palaikomas ir skatinamas. Tačiau realybė tokia, kad politikas, nors ir išmano galiojančias taisykles, įstatymus, vis dėlto neretai ieško būdų juos apeiti. Juolab kad tobulo įstatymo nėra, kiekvienas turi ne tik stipriuosius, bet ir silpnuosius savo aspektus, kuriais ir stengiamasi pasinaudoti. Tokiu būdu jis įsitraukia į žaidimą („žaidžia“) su žaidimo taisyklių kūrėjais versdamas juos vis peržiūrėti taisykles ir jas keisti.

O žaidimo dalyvis nesiekia keisti taisyklių. Priešingai, jis stengiasi, kad jų būtų griežtai laikomasi (būtent žaisti pagal taisykles jam yra svarbiausia – laimėti žaidžiant pagal taisykles yra garbinga (politikoje, deja, taip nėra – čia galioja Machiavelli'o nuostata, kad nugalėtojai neteisiami)²⁹. Tad žaidžiantis asmuo stengiasi griežtai laikytis nustytų žaidimo taisyklių, priešingu atveju, pasikeitus žaidimo taisyklėms, pasikeičia ir pats žaidimas (jo turinys ir esmė).

Antra – laisvas pasirinkimas. Dalyvauti politikoje ar ne – renkasi pats individas. Tas jo dalyvavimas rodo savarankišką apsisprendimą ir laisvą pasirinkimą. Žaidimo (dalyvavimo politikoje) žavesys ir glūdi būtent tame, kad jis užvaldo ir įtraukia žmogų. Būtent čia jam atsiranda reali galimybė išmėginti save, atskleisti savo talentus, realizuoti savo troškimus ir siekius. Kitaip tariant, dalyvauti veikloje, kurioje dar nesi dalyva- vęs, ir kuri traukia viliojančiomis pers-

pektyvomis ir kartu baugina savo giežtomis taisyklėmis ir įpareigojimais.

Įsitraukęs į politikos žaidimą, individas vėl patenka į pasirinkimo situaciją, kai tenka rinktis iš kelių galimų pasirinkimų, kurie moraliniu požiūriu nėra vienodai vertingi. (Pavyzdžiui, kas geriau – pirkti akcijas pačiam ar per dukterines firmas, kelti jų kursą siekiant pelno sau, ar tai daryti per tarpininkus? Pačiam atvirai paviešinti oponentų nedorus veiksmus siekiant rinkėjų palankumo ar tai daryti per tarpininkus – patikint šią informaciją žiniasklaidai?) Taigi esmė ta, kad politikas savo pasirinkimą gali įgyvendinti ne pats tiesiogiai, bet per tarpininkus, žmones iš šalies. O žaidėjas pats priima sprendimą priima ir pats jį vykdo.

Be to, pasirinkimai politikoje gali būti lemtingi, turėti neigiamų pasekmių didelei visuomenės daliai, ir nieko pakeisti negalima. Kitaip tariant, realiame politikos pasaulyje negalima atšaukti įvykdytų sprendimų ir priimti geresnių.

O žaidimo nesėkmės atveju pasekmes patiria tik pralaimėtojas (iš dalies jo artimieji). Be to, žaidimo pasaulyje visada galima vėl sugrįžti ir pradėti žaidimą iš naujo, ko padaryti realiame politikos pasaulyje negalima: sugrįžus į politiką po nesėkmės bus visai nauja situacija, nauja politika, numatanti jau visai kitas taisykles.

Vis dėlto įsivaizduojamame žaidimo pasaulyje galima sugrįžti ir pradėti žaidimą iš naujo. Kitaip tariant, paties žaidimo taisyklės nesikeičia.

Trečia – rizika. Tikram politikui nėra viena galimybė nėra per menka, nėra viena arena nėra per prasta. Patirtis rodo,

kad daugelis sėkmingų politinių operacijų buvo avantiūriškų sprendimų ir veiksmų rezultatas. Kitaip tariant, ne standartiniai sprendimai neretai lemia sėkmę, bet priešingai. Būtent tai ir skatina polinkį rizikuoti.

Kitas reikalas – kiek ta rizika moraliai pateisinama. Pagrindinis kriterijus vertinant veiksmą – ar yra alternatyva rizikai, ar galima nerizikuojant atlikti darbą. Dažnai vienintelė rizikos alternatyva būna baimė: a) netekti turto, b) netekti gero vardo. Polinkis rizikuoti nebėra svarbiausia savybė, kuri geriausiai apibūdina politiką. O polinkis rizikuoti – tai elementas, kuris būdingas žaidimui.

Tiesa, žaidime rizikos pasekmės nėra tokios paveikios kaip politikoje – juk tai tik žaidimas. Tuo tarpu nesėkmingi politiniai sprendimai gali sužlugdyti ne tik asmenį, bet ir jo atstovaujamą politinę organizaciją, turėti neigiamos įtakos daugelio žmonių likimui. Tad politikų priimamus sprendimus įdėmiai ir su nerimu stebi visuomenė.

Ketvirta – rungtyniavimas (konkurencija). Politinių paslaugų rinkoje visi politikai lygūs kaip paslaugų teikėjai. Taigi kiekvienas turi galimybę laimėti. Tačiau vien galimybės neužtenka. Galimybei paversti rezultatu būtinos pastangos ir kompetencija. Rungtyniavimas (konkurencija) yra neišvengiamas bet kokios veiklos palydovas. Jis skatina kūrybiškumą ir verčia ugdytis laiko iššūkius atitinkančias kompetencijas, ypač politikos srityje. Būtent konkurencija ir parodo, kaip reikia veikti efektyviai, kad išliktum politikos erdvėje, neprarastum populiarumo, įtakos ir pan. Būtent ji ver-

čia žmones persitvarkyti. Ne visi turi vienodus gebėjimus ir pasirenę tai daryti. Todėl visada buvo ir bus laimėjusieji ir pralaimėjusieji. Pastarieji visada jausis nuskriausti ir manys, kad gyvenimas jų atžvilgiu pasielgė neteisingai.

Tuo tarpu žaidimo situacijoje pralaimėjusieji nelinkę peikti paties žaidimo

ar piktintis jo taisyklėmis. Žaidime svarbūs ir pralaimėjusiojo laimėjimai, nors laimėjo kitas. Tai ne priešininko sunaikinimas, o varžybos, sportas, ir tiek.

Šių varžybų (rungtyniavimo) pasekmės nėra tokios lemtingos ir paveikios kaip konkurencijos tarp politikų ir jų atstovaujama politikų organizacijų.

IŠVADOS

Politika kaip veiklos būdas turi daug bendrų sąsajų (bruožų) su žaidimu. Abiem būdingi tokie žaidybiniai elementai kaip konkurencija (rungtyniavimas), rizika, laisvas pasirinkimas ir tam tikros taisyklės. Tačiau jų vaidmuo skirtingas, kaip ir skirtingas individų elgesys veikiant (žaidžiant).

Politika kaip veiklos būdas ir žaidimas skiriasi savo savybėmis ir tikslais. Žaidimas yra laisva veikla, kuri patiriama kaip nereali, esanti už įprastinio gyvenimo ribų. Sugebanti žaidėjus visiškai sužavėti, su ja nesusijęs joks materialinis interesas, ji neduoda naudos ir vyksta savitai apibrėžtame laike ir erdvėje, tvarkingai, pagal tam tikras taisykles. Žaidimo tikslas – rungtniavimas – yra imantinis (ne išorinių veiksnų sąlygotas) visada lieka išivaizduojamoje tikrovėje (žaidimo pasaulyje). O politika yra realiai patiriama laisva veikla, atsakas į realaus pasaulio iššūkius, aktyvus veikimas, kurio tikslas yra gauti naudos (asmeninį pripažinimą, pelną).

Kiekviename žaidime būna atlygis (grynai simbolinis arba reali materialinė vertybė), tačiau jis būna vienkartinis – kaip laimėtas prizas. O politiko pagrin-

dinis veikimo tikslas yra ne išorinis, bet esminis, vidinis tikslas. Atlygis už pastangas čia pirmiausia materialinis, o ne simbolinis. Pajamų maksimizavimas panaudojant savo įtaką ir galią yra nuolatinis politiko veikimo motyvas. Tačiau dėl pajamų ne žaidžiama, o kryptingai ir racionaliai dirbama mezgant patikimus ryšius su tomis verslo struktūromis, kurios pasirengusios dosniai atsilyginti už suteiktą paramą.

Nors tarp politikos kaip veiklos būdo ir žaidimo esama skirtumų, jie yra gana patrauklūs, nes abu atitinka žmogaus prigimtinius polinkius laisvai pasirinkti, rizikuoti ir rungtniauti, šitaip skatindami atskleisti save ir improvizuoti. Žaidžiant šie polinkiai realizuojami uždaroje erdvėje (žaidimo pasaulyje), o politikoje – realiame gyvenime. Savo azartą ir riziką politikas stengiasi pagrįsti racionaliais ir pamatuotais sprendimais, nes jų pasekmės paliečia kur kas daugiau žmonių nei žaidimo nesėkmės atveju. Tad būtent žaidybiniai politikos elementai, viena vertus, suteikia jai žaismės patrauklumo, kita vertus, įpareigoja atsakingai veikti (žaidimo) rinkoje.

Literatūra ir nuorodos

- 1 Noris Pipa. *Democratic Phoenix: Political Activism Worldwide*. – New York: Cambridge University Press, 2002.
- 2 Saimon H. Barnes, Martin Kaase, Andre Klause. *Political Action*. – Beverly Hills: Sage, 1989.
- 3 William Gamson. *Talking Politics*. – Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1992.
- 4 Xuegin Cao, Paul R. Brewer. Political comedy shows and public participation in Politics, *Journal of Public Opinion Research*, 2008, Vol. 20, Nr. 1, p. 91–99.
- 5 Murray Edelman. *Politinio spektaklio konstravimas*. Iš anglų k. vertė A. Degutis. – Vilnius: Eugrimas, 2002.
- 6 Christian Handy. *The Hungry Spirit*. – London: Kogan Page, 2002.
- 7 Fridman Mark, Fridman Richard. *Free to Choose*. – Chicago: The Chicago university Press, 2001.
- 8 David Graber. *Mass Media and American Politics*. – Washington, DC: Congressional Quarterly Press, 1997.
- 9 Анатолий Демидов. *Феномены человеческого бытия*. – Минск: Издательский центр “Экономпресс”, 1999, с. 10–34.
- 10 Сергей Аверинцев. *Культурология Й. Хёйзинга*, *Вопросы философии*, No. 3, 1998, с. 169–174.
- 11 Георгий Тавризян. *Шпенглер и Хёйзинга: две концепции кризиса культуры*. – Москва: Искусство, 1999, с. 216–223.
- 12 Леонид Столович. *Искусство и игра*. – Москва: Знание, 1997, с. 18–21.
- 13 Antanas Andrijauskas. *Meno filosofija*. – Vilnius: Mintis, 1990, p. 50–55.
- 14 Klaudijus Maniokas. *Filosofinė žaidimo samprata*, *Metai*, 1993, balandis, p. 108–114.
- 15 Kristina Sabaliauskaitė. *Menas kaip žaidimas, struktūra, kalba. Seminarai*. – Vilnius: Atviros višumenės kolegija, 1998, p. 157–161.
- 16 Lauras Bielinis. Šou principų dėšningumai Lietuvos politiniame gyvenime, *Politologija*, Nr. 1 (25), 2002, p. 44–65.
- 17 Almantas Samalavičius. Mirtinai nusiprogramavusi televizija, virtualūs politikai ir į politiką ir į užribį išstumta politika, *Kultūros barai*, Nr. 3, 2011, p. 17–19.
- 18 Tomas Kačerauskas. Gyvenimas šiapus ir anapus ekrano, *Filosofija.Sociologija*, t. 19, Nr. 1, 2008, p. 18–25.
- 19 Йохан Хёйзинга. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня*. Перевод с нидерландского и примечания В. В. ОШИНА. – Москва: Издательская группа “Прогресс”, 1992, с. 41.
- 20 Hans-Georg Gadamer. *Truth and method*. – London: Continuum Publishing Group, 2006, p. 32.
- 21 Эйген Финк. Основные феномены человеческого бытия. Перевод с немецкого А. Гараджи, *Проблема человека в западной философии*. – Москва: Прогресс, 1988, с. 360.
- 22 Йохан Хёйзинга. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня*, с. 17.
- 23 Ten pat, p. 20.
- 24 Эйген Финк. Основные феномены человеческого бытия, с. 364.
- 25 Hans-Georg Gadamer. *Truth and method*. – London: Continuum Publishing Group, 2006, p. 32.
- 26 Эйген Финк. Основные феномены человеческого бытия, с. 364.
- 27 Ten pat, p. 364.
- 28 Йохан Хёйзинга. 1992.. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня*. – Москва: Издательская группа „Прогресс“, 1992, с. 28.
- 29 Niccolò Machiavelli. *Valdovas*. Iš italų k. vertė P. Račius. – Vilnius: Vaga, 2009, p. 43.