

# EDUWorksDB.com

Tarjimada eng yaxshi ilmiy va yaqin ilmiy maqolalar

MENU

## O'ynaydigan anarxist

September 14, 2021   Uncategorized   Comments: 0

Source: <https://www.bmartin.cc/pubs/17asr.html>

Nashr qilingan *Anarxo-Syndicalist sharhi*, #71/72, 2017 yil kuzi, 41-44-betlar  
[Pdf nashr etilgan maqola](#)

### Brian Martin

---

O'yin anarxistlar uchun ilhom manbai bo'lishi mumkin, lekin ehtiyot bo'lish kerak, chunki hamma o'yin ham ozod qilmaydi.

Anarxistik tahlil ko'pincha jiddiy biznes sifatida qaraladi. Bu davlatning repressiv jihatlari, kapitalizmning ekspluatatsion xususiyatlari va boshqa hukmronlik tizimlarining qorong'u tomonlari bilan bog'liq, ularning hech biri kulgiga o'xshamaydi. Anarxistik kompaniya ham jiddiy bo'lishi mumkin, chunki bu davlat agentlariga qarshi chiqish demakdir. Sindikalistik an'analarda ish joyi markaziy bo'lib, ish odatda o'yinning aksi sifatida qaraladi.

Shunga qaramay, anarxizmning o'ynoqi tomoni ham bor. O'z-o'zini boshqaradigan jamiyat haqidagi tasavvur-bu istaklarni birgalikda amalga oshirish. Boshliqlarning qamchi bo'lmasa, odamlar o'z -o'zidan paydo bo'lishi mumkin va o'yinlar baxtli hayotning bir qismi bo'lishi mumkin.

Garchi o'yin anarxist loyihaning bir qismi bo'lishi mumkin va bo'lishi kerak bo'lsa -da,

oqibatlari har doim ham oddiy emas. Bu erda mening maqsadim-o'z-o'zini boshqarish maqsadi haqida qanday tushunchalarga ega bo'lish mumkinligini, o'yinning qaysi sohalarida bo'lishini bilish: bolalar o'yinchoqlari va o'yinlari, sport, video o'yinlar, musiqa, faollik, iqtisodiy mahsuldorlik va hayotning o'zi. Boshqacha qilib aytganda, o'ynoqi anarxist bo'lishga urinish kerakmi va agar shunday bo'lsa, bu nimani anglatadi? Nihoyat, men o'yin anarxizmining mumkin bo'lgan bir nechta tamoyillarini keltiraman.[1]

## Bolalar o'yini

Yosh bolalar, ayniqsa, birgalikda, kamdan -kam rekvizitlar bilan, dam olishlari mumkin. Ular xayoliy belgilar va xayoliy rekvizitlar bilan o'yin o'ynashlari mumkin. To'plar va qutilar kabi oddiy narsalar soatlab o'ynash uchun asos bo'lishi mumkin.

O'ynayotgan bolalarga qarash mumkin va buni insoniyatning tabiiy imkoniyatlarining namoyon bo'lishi, hatto erkinlik namunasi sifatida ko'rish mumkin. Garchi bolalar o'yini hech qanday ongli siyosiy maqsadga ega emasligi nuqtai nazaridan begunoh bo'lsa-da, u jamiyatdan mustaqil bo'lish ma'nosida hech qachon tabiiy bo'la olmaydi.

O'yin, agar kerak bo'lsa, madaniyatga asoslanadi. Xayoliy personajlar bilan o'ynaydigan bolalarga atrofdagi odamlar va tasvirlar ta'sir qiladi. Agar ular televizor ko'rsalar yoki video o'yinlar o'ynasalar, ularning tasavvurlari – bu Vinni Puxmi yoki Garri Pottermi, ular ko'rgan va eshitgan narsalarga qarab shakllanadi. Bolalar o'yini o'z -o'zidan bo'lishi mumkin, lekin u o'z-o'zidan, atrofdagi madaniyat, shu jumladan oila, tengdoshlar va ommaviy axborot vositalari tomonidan taqdim etilgan g'oyalar va tasvirlar doirasida.

Keyin ob'ektlar bor va ular yana madaniyatni aks ettirishi mumkin. Tabiatning ba'zi qismlarini – novdalarni, toshlarni, mevalarni o'yin ob'ektlariga aylantirish mumkin va bu zararsiz ko'rinadi. Odatda, o'yinchoqlar ishlab chiqariladi. Asosiy turlar to'plardan qurilish bloklariga qadar bo'lib, ular ijtimoiy qadriyatlarini umumiy darajada aks ettirishi mumkin. Keyin yanada murakkab o'yinchoqlar. Eng mashhuri – ayollik haqidagi stereotiplarni o'z ichiga olgan Barbi qo'g'irchog'i.[2] Barbi, hech bo'lmaganda, o'zining asl qiyofasida, sariq, oq va o'ta ingichka bo'lib, kattalar kattaligiga qadar portlatilsa, bir nechta ayollar uchun bu ideal variant emas. O'g'il bolalar uchun GI Jo kabi turli xil erkaklar qo'g'irchoqlari, shuningdek, ko'plab qurol va boshqa urush o'yinchoqlari bor. Feministlar ko'rsatganidek, diqqatga sazovor narsa shundaki, qancha o'yinchoqlar aniq yoki nozik tarzda jinsi ajratilgan.

Ba'zi ishlab chiqarilgan o'yinchoqlar bilan bog'liq yana bir muammo shundaki, ular

o'ylab topilgan holda tasavvurni cheklashlari mumkin. To'p o'yinchoq jangovar kemasidan ko'ra o'yin uchun kamroq ko'rsatma beradi. Ba'zi o'yinchoqlar faqat ma'lum usullarda ishlatilishi mumkin: ulardan foydalanish o'rnatilgan.

O'yinchoqlar jinsini kapitalistik bozorlarga bog'lash mumkin: o'g'il va qizlarga turli o'yinchoqlar sotishdan ko'proq foyda olish mumkin, va reklamalarda hayratlanarli ko'rinadigan, lekin bolalarni ulardan qanday foydalanishga to'sqinlik qiladigan o'ylangan o'yinchoqlar ko'proq foyda keltiradi.[3] Oddiy mustahkam o'yinchoqlarni ishlab chiqarish arzonroq va ularni har yili almashtirish shart emas.

O'zini o'zi boshqaradigan jamiyatni o'ylaydigan o'yinchoqlar turini aniqlashdan ko'ra, ishlab chiqarilgan o'yinchoqlar bilan bog'liq muammolarni ko'rsatish osonroq. Qurilish bloklari arziydimi yoki ular qurilgan muhit uchun tasavvurni cheklaydimi? O'yinchoq qurollaridan qochish kerakmi va agar shunday bo'lsa, ularning o'rnida nima bo'lishi kerak? Kim o'yinchoqlar ishlab chiqarilishi to'g'risida qaror qabul qilishi kerak?

## O'yinlar va sport

Bolalar ko'pincha sport deb nomlangan o'yinlarni o'ynashadi. Suzish va tennis kabi individual sport turlari, futbol va basketbol kabi guruhli sport turlari mavjud. Bolalar uchun bu o'yin-kulgi ruhida, o'z tanasini ishlatib, boshqalar bilan muloqotda bo'lish uchun o'ynashi mumkin.

Bolalar uchun yugurish o'z-o'zidan bo'lishi mumkin, masalan, ular bir -birini quvib ketganda. Yugurishni raqobatbardosh musobaqalarda ham jiddiyroq urinishga aylantirish mumkin. Bola yugurishni yaxshi ko'radi va uni muntazam ravishda mashq qilishga undashi mumkin.

Jamoaviy sport o'z-o'zidan bo'lishi mumkin. Bolalar katta bolalarni kuzatib, qoidalarni o'rganishlari kerak, lekin ko'pincha ota-onalar bolaga to'pni tepish va boshqarishni o'rganishda yordam berishadi. Futbol uchun minimal jihozlar kerak. Boshqa sport turlari uchun ko'proq narsa talab qilinadi, masalan, tennis uchun raketka va kortlar, klublar va golf. Unda ishtirok etish ob'ektlarga kirishga bog'liq bo'lishi mumkin.

Sportning qiziqarli tomoni bilan bir qatorda musobaqalar, ligalar, tizimli mashg'ulotlar va professional kareralar bilan ham jiddiyroq tomoni bor. Raqobatbardosh sport turlarida o'yin -kulgi maqom, g'alaba va pulga bo'ysunishi mumkin. Shunga qaramay, hatto professional sportchilar uchun ham o'yinni sevish muhim bo'lib qolaveradi, agar motivatsiyani saqlab qolish qiyinroq bo'lsa, agar ijrochilik faqat ish sifatida ko'rilsa.

Bolalar o'yinini uyushgan o'yinlarga professional sportga aylantirish avtomatik yoki hatto jarayon emas. Qiziqarli yugurishlarning mashhurligidan ko'rinib turibdiki, kattalar g'olib bo'lish haqida ko'p tashvishlanmasdan, asosan, zavqlanish uchun, shu jumladan, fitnesni yaxshilash va ko'nikmalarni rivojlantirishdan mamnun bo'lish uchun qatnashishi mumkin. Ammo parallel tomon – professional sport ko'proq e'tiborni tortadi. Yangiliklar reportaji elita ijrochilariga va kim yutayotganiga qaratiladi va katta pul professional sportda. Ba'zi eng yaxshi sportchilar mashhur va namuna bo'lishadi, mahalla o'yinlari faqat ishtirokchilarga ma'lum.

Professional sport bilan bog'liq muammolar hammaga ma'lum. Obro'-e'tibor va pul ishtirok etishdan ko'ra g'alaba bilan band bo'lishga olib keladi. Sportchilar shikastlanish vaqtida o'ynab, sport bilan aloqa qilganda, o'yin paytida shikastlanishlari tufayli sog'lig'iga putur etkazishi mumkin. Qimor va korrupsiya – bu xavf. Eng muhimi, ishtirok etishning pasayishi. Ko'p bolalar o'yin o'ynaydilar, lekin yoshi ulg'aygan sari ulardan voz kechadilar va endi uyushgan ligalarda qatnasha olmaydilar. Ular tomoshabin bo'lishadi, bu jarayon professional sportdan foyda ko'radigan kompaniyalar tomonidan rag'batlantiriladi.

Professional sportchilar malakasini oshirib borgan sari, eng yangi mashqlar va murabbiylikdan foydalangan holda, aholining ko'p qismi jismoniy holatini pasaytirmoqda, buni semirishning oshishi ko'rsatmoqda. Bolalar o'yinlari kattalar professional sportiga aylanganda, ishtirok etish va foydali mashqlar kamayadi.

## Video O'yinlar

Barbi kabi ishlab chiqarilgan o'yinchoqlar bilan bog'liq muammolar bitta. Bolalar va ko'plab kattalar uchun katta bozor bo'lgan video o'yinlar bilan bog'liq muammolar juda boshqacha. Video o'yinlar sanoati Gollivuddan kattaroqdir.

Video o'yinlar o'qituvchi bo'lishi mumkin, lekin ko'pchiligi faqat o'yin-kulgi uchun. Eng mashhur o'yinlarning ko'pchiligi dushmanlarga qarshi kurashadi, ba'zida esa jinsiy va zo'ravon tasvirlar bilan.

Ko'p odamlar, ham bolalar, ham kattalar uchun video o'yinlar asosiy faoliyat turidir. Ular o'yinni intensiv ravishda o'zlashtiradigan turini o'z ichiga oladi. Video o'yin dizaynerlari o'z o'yinlarini iloji boricha jozibali qilishga intilishadi. Ideal o'yin – Super Mario Brothers – bu misol – o'rganish juda oson, shuning uchun u o'yinchilarni dastlabki daqiqalardan tortib oladi va o'yinchining malakasi oshgani sayin qiyinchiliklar oshib boraveradi. Natijada, oqim deb ataladigan qoniqarli holat paydo bo'ladi, u zerikarli yoki tashvishga solmaydigan ko'nikmalarni talab qiladigan ish bilan shug'ullanganda paydo bo'ladi.[4] Yaxshi video o'yinlar oqimni keltirib chiqaradigan qiyinchiliklarni keltirib chiqaradi va ba'zi o'yinchilar har kuni soatiga

o'yinga sarflashadi va bir nechta gilyohvandlar to'xtata olmaydi. O'yin shu qadar o'ziga jalb etadiki, soat bir zumda o'tib ketadi.

Bundan tashqari, bir nechta o'yinchi ishtirok etadigan onlayn o'yinlar mavjud, masalan World of Warcraft, bu ham juda qiziq. O'yin davom etmoqda va ba'zi o'yinchilar bitta rivojlanishni o'tkazib yubormoqchi emaslar. O'yin umumiy ruhlar jamoasiga aylanadi, oflayn rejimda sodir bo'ladigan go'sht va qon o'zaro ta'sirining jozibali alternativi.

Anarxistlar video o'yinlarni quchoqlashi yoki rad etishi kerakmi? Salbiy tomondan, ko'plab o'yinlar zo'ravonlik va misoginiya atrofida yaratilgan. Shu bilan birga, o'yinlarni hamkorlik va tenglik kabi boshqa qadriyatlar bilan loyihalash mumkin. Bundan tashqari, salbiy tomoni shundaki, bozorda aksariyat o'yinlar katta sanoatning bir qismi bo'lib, uning asosiy maqsadi pul ishlashdir. Biroq, ba'zi o'yinlar faqat o'yin -kulgi uchun ishlab chiqilgan va ochiq manbali: tijoratizm video o'yinlarning muqarrar xususiyati emas.

Keyin kompyuter yaratgan dunyo bilan shuncha ko'p vaqt o'tkazish sog'lommi degan savol tug'iladi. Tana uchun ochiq o'yinlar, albatta, sog'lomroq. Video o'yinlar jismoniy mashqlarga qaramlikdan ko'ra osonlikcha o'ziga qaram bo'lib qolishi mumkin. Xulq-atvoriga qaramlik, gilyohvandlikka qaramlik bilan bir xil emas, lekin xuddi shunday zarar etkazishi mumkin.[5]

Yana bir tashvish shundaki, video o'yinlar alternativ haqiqatga aylanganda, odamlar bilan yuzma-yuz muloqot qilish istiqbollari buziladi. Agar odamlar ish, bola tarbiyasi, xizmatlar va ularning hayotiga ta'sir qiladigan boshqa masalalar to'g'risida birgalikda qaror qabul qilsalar, video o'yinlar qanday mos keladi? Agar muloqot qobiliyatlari – boshqalar bilan gaplashish, qiziqishlar va tashvishlarni muhokama qilish qobiliyati – kamayib qolsa, muammo paydo bo'ladi, chunki onlayn faoliyat o'z o'rnini egallaydi. Video o'yinlarning o'ziga qaramlik tabiati faqat boshlanishi bo'lishi mumkin. Virtual haqiqat yanada jozibali bo'lishi mumkin.

Anarxistlar o'yinni quchoqlashi kerak, deyish oson, lekin video o'yinlarning o'ziga qaramlik salohiyati shuni ko'rsatadiki, quchoq juda qattiq bo'lmasligi kerak. O'yin boshqa ustuvorliklar bilan muvozanatli bo'lishi kerak.

## Musiqqa

Musiqqa, ko'p odamlar uchun, hayotning eng yoqimli qismlaridan biridir. Oziq-ovqat va kiyim-kechakdan farqli o'laroq, u mavjud bo'lishi shart emas. Aksincha, u odatda o'z manfaati uchun zavqlanadi. Ko'p odamlar, masalan, iPod, radio yoki jonli joylarda musiqqa tinglaydilar. Garchi ba'zi hollarda musiqqa tinglash amaliy maqsadga ega

bo'lsa-da, u asosan zavqlanish uchun.

Albatta, musiqa tinglovchilarga ta'sir qilish uchun ishlatilishi mumkin, xuddi kinoteatr treklari, vatanparvarlik qo'shiqlari yoki do'konlarda ijro etiladigan fon musiqasi. Musiqani boshqa rasmiy sharoitlarda, cherkovlarda, rok -kontsertlarda va simfonik spektakllarda ham tinglash mumkin.

Musiqani ijrochi sifatida ham yoqtirish mumkin. Ko'p odamlar qo'shiq kuylashni yaxshi ko'radilar, hatto mashg'ulotlari ham, mashg'ulotlari ham. Ko'p bolalar musiqa asboblarni chalishni o'rganadilar. Musiqa ijro etish, birinchi navbatda, zavqlanish yoki kasb sifatida davom etishi mumkin. Ko'p bolalar va yoshlar cholg'u asboblarni chalishni o'rganadilar, guruhlarda, orkestrlarda va har xil ansambllarda o'ynashni yoqtiradilar. Maktab tugagach, uchta asosiy traektoriya mavjud. Eng sodiq talabalardan bir nechtasi professional ijrochi yoki musiqa o'qituvchisi bo'lish uchun o'qishni davom ettirmoqda. Yana bir nechtasi havaskor sifatida o'ynashni davom ettirmoqda. Ko'pchilik o'z asboblarni chalishni to'xtatadi.

Dunyoning ko'p joylarida havaskor musiqachilarning kichik, lekin gullab-yashnayotgan jamoasi bor, ular faqat uni sevish uchun o'ynashadi. Bu o'yinchilarning o'zlari yoki ko'ngillilar tomonidan muvofiqlashtirilgan futbolchilar tarmog'i tomonidan uyushtiriladi.[6] Nimani, qachon va qaerda o'ynash kerakligi haqidagi qarorlar odatda konsensus asosida qabul qilinadi. Odamlarga bir -birlari bilan havaskor musiqa chalish uchun pul to'lanmaydi, bu esa ekspluatatsiya va hukmronlik imkoniyatlarining cheklanganligini anglatadi.

Professional musiqa yaratish-bu boshqa hikoya. Bu pullik ish bo'lgani uchun, ba'zida o'ynash mashaqqatli ish bo'lib qoladi. Shuningdek, yaxshi ish uchun imkoniyatlar cheklangan, bu raqobat va vaqti-vaqti bilan keskin muomalaga olib keladi. Ba'zi hollarda futbolchilarga yomon munosabatda bo'lish mumkin.

Umumiy xulosa sifatida, musiqa ijrochilarning o'zlari tomonidan uyushtirilgan, ixtiyoriy va hamkorlikda bajarilsa, qoniqarli bo'ladi. Havaskor musiqa-bu o'zini o'zi boshqaradigan faoliyat modeli.

Ta'kidlash joizki, ba'zi mutaxassislar o'z ishlariga bo'lgan muhabbatni saqlab qolishadi. Har bir mashg'ulotda, ba'zi ishchilar, bu haq to'lanmagan taqdirda ham, ular xohlagan narsani chaqiruv deb bilishadi. Ba'zi professional musiqachilar butun kareralari davomida musiqa chalishni yaxshi ko'radilar va pullik ishlaridan nafaqaga chiqqanlaridan keyin ham o'ynashni davom ettiradilar. Bu ish o'ynash imkoniyatini ko'rsatadi.

## E'tiroz va o'yin

Mitinglar, yurishlar va mashg'ulotlar ko'pincha jiddiy ishlar sifatida qaraladi, chunki odatda norozilik urush yoki irqiy zo'ravonlik kabi ba'zi ijtimoiy muammolarga qarshi. Odatdagidek halokat va qorong'ilikka qarshi turish uchun hazilkash yondashuv maqsadga muvofiq bo'lishi mumkin.

Serbiyada repressiv prezident Slobodan Milosevichga qarshi kampaniya paytida "Otpor" qarshilik harakati hazilni asosiy vosita sifatida ishlatgan. Mashg'ulotlardan biri bochkaga Miloshevichning rasmini chizish va keyin jamoatchilikni uni tayoq bilan urishga undash edi. Politsiya bochkani olib tashlagach, Otpor barrel hibsga olinganini e'lon qildi! Kir yuvish mashinasining reklamasiga o'xshagan videoda futboldakagi dog'-Milosevichning rasmi olib tashlandi.[7] Hukumat zo'ravonlik qilmagan "Otpor" ni terrorchi tashkilot deb da'vo qilganda, yosh "Otpor" faollari olomon oldida turib, "Bu terrorchiga o'xshaydi", deb hukumatning da'vosini masxara qildilar. Bu va boshqa harakatlarida Otpor doimiy ravishda hukumatni masxara qilardi.[8]

Dunyo bo'ylab boshqa guruhlar kulgili siyosiy stuntslar deb nomlangan ijodiy o'yin usullarini qo'lladilar.[9] Namoyishchilar jiddiy va o'z xavotirlari uchun oqilona dalillar keltirganda, rozi bo'lmaganlar qarshi dalillar keltirishi mumkin. Namoyishchilar hazilni ishlatganda, bu oqilona ongni chetlab o'tishi mumkin. Bema'nilik va paradoksdan foydalanish ba'zida haqiqatni dalillar va dalillarga qaraganda ancha samarali tarzda etkazishi mumkin.

Anarxistik his-tuyg'ular o'yin faolligi tarixiga o'z hissasini qo'shdi, ayniqsa situatsionistlar va zamonaviy madaniyatning tiqilib qolishi amaliyotida. E'tirozli hazilni strategik tarzda joylashtirish mumkin, shu bilan birga juda zavqlanish mumkin. Shuningdek, o'yin faolligi ommaviy axborot vositalarining e'tiborini jalb qilishda juda samarali bo'lishi mumkin. Kulgili norozilikning qo'shimcha afzalligi shundaki, tomoshabinlar kulganda, namoyishchilarga zavq beradi. Kulgi yuqumli va hazilkash norozilik faollar rejasini yoritishi mumkin.

## O'yin va mahsuldorlik

Odatiy fikr shundaki, o'yin – bu ish tugagandan keyin qiladigan narsa. Bu omon qolish uchun kurashda ixtiyoriy qo'shimcha, muhim emas, lekin agar imkoniyat bo'lsa yaxshi.

Boshqa imkoniyat bor: o'yin samarali bo'lishi mumkin, bu iqtisodiy ko'rsatkichlarga hissa qo'shadi. Bu sportdan tortib o'yin-kulgigacha bo'lgan vaqtni bo'sh vaqtga katta

mablag 'sarflashda yaqqol ko'rinib turibdi, lekin bundan ham asosiyroq aloqa bor. Hech bo'lmaganda Stiven Jonson o'zining ajoyib va ko'ngilochar "*Mo'jizalar mamlakati*" kitobidagi dalil.[10]

Jonsonning argumenti shundaki, odamlarning zavqlanish va o'yin-kulgiga bo'lgan ichki qiziqishi ixtiro va sanoatga an'anaviy tarixchilar baholaganidan ko'ra ko'proq hissa qo'shgan. U mashhur matodan bo'lgan kalikani, erta rangli matoni izlaydi va bu sanoat inqilobining omili ekanligini ta'kidlaydi. Rangli kiyimlar qo'shimcha funksional qiymatga ega emas, lekin u moda va sof zavq uchun juda qadrlangan. Jonsonning aytishicha, kalikoning mashhurligi sanoatlashtirish uchun muhim bo'lgan ixtirolarni qo'zg'atuvchi kuch bo'lgan.

Jonsonning so'zlariga ko'ra, taklif qilinayotgan tovarlarga qarash uchun xarid qilish g'oyasi iqtisodiy ishlab chiqarishga ta'sir ko'rsatadigan muhim ijtimoiy yangilik edi. Xarid qilishni o'z vazifasi deb biladigan va tijoratchilikdan norozi bo'lganlar uchun, bo'sh vaqtni xarid qilish g'ayritabiiy tuyulishi mumkin, lekin ko'pchilik do'konlarni aylanib yurishdan va tovarlarni sotib olishdan zavqlanib, ko'plari bunga rozi emas. Jonsonning aytishicha, kaliko Evropaning shimolida bir asrdan ko'proq vaqtdan beri mavjud bo'lib kelgan va faqat deraza oynalari, do'konlar klasteri va ajoyib interyerlar ishlab chiqilganidan keyin aqldan ozgan.

Jonson ixtirodagi musiqaning rolini ham ko'rib chiqadi. Eng qadimgi musiqa asboblari o'n minglab yillarga borib taqaladi, bu odamlarning madaniy evolyutsiyasida ma'lum turdagi tovushlarning o'ziga xos zavqi muhim bo'lganligini ko'rsatadi. Jonson ilhomning bir qismini musiqiy klaviatura bilan bog'lab, dasturlashtiriladigan mashinalar g'oyasining kelib chiqishini o'rganadi.

Tavernalar yoki pablar uzoq tarixga ega. Jonson pablarning ozgina tan olingan funksiyasini, AQShning mustaqillik kurashi va geylar huquqlari harakati singari, erkin nutq inkubatori, ijtimoiy chegaralarni buzish va hattoki ozodlik tuyg'ulariga hissa qo'shish sifatida tasvirlaydi. Pub, odamlarning yoqimli muloqot qilish istagiga xizmat qiladigan ijtimoiy institut sifatida, siyosiy ahamiyatga ham ega bo'lishi mumkin.

Jonsonning "*Mo'jizalar mamlakati*" kitobi yangilikni rag'batlantirish uchun zavq kuchi haqidagi hikoyalarga to'la. Biroq, u o'yindan ilhomlangan ijtimoiy o'zgarishlar, albatta, yaxshi emasligini tan oladi. Paxta matosining diqqatga sazovor joyining past tomoni, uning hissiy xususiyatlariga ko'ra, qullik va dahshatli ish sharoitlari edi. Xuddi shunday, qalampir, chinnigullar, doljin va boshqa ekzotik ta'mlarning hissiy jozibasini bilan boshqariladigan ziravorlar savdosi Evropa mustamlakachiligining dahshatlariga aralashdi. Zamonaviy misollar osongina keltirilishi mumkin, masalan, o'yinchoqlar va elektron gadjetlar ishlab chiqaradigan ishchilar uchun dahshatli sharoitlar.



## Hayot o'yin sifatida

O'yinlarni shunchalik o'ziga jalb qiladigan narsa shundaki, ular oddiy hayotning betartibliigidan ajralib turadigan olam sifatida qaraladi. Futbol o'yinini yoki video o'yinni ko'rishda urush, qashshoqlik va ish joyidagi qo'rquvni unutish mumkin. O'yinning o'z qoidalari bor. O'yinchilar va tomoshabinlar tashqi aralashuvlar haqida qayg'urishi shart emas. O'yin hissiy xavfsizlik hissi bilan ta'minlangan. Albatta, o'yinlarning ajralib turishi – bu illuziya, vaqti-vaqti bilan, masalan, giyohvand moddalarni iste'mol qilish yoki futbolchilar tomonidan jinsiy zo'ravonlik. Ammo ko'plab o'yinchilar va tomoshabinlar uchun bu orzu qilingan illuziya, chunki u "haqiqiy dunyodan" qochishni taklif qiladi.

O'yin g'oyasini butun hayot uchun metafora sifatida ishlatish mumkin. Hayotni o'yin sifatida ko'rishning oqibatlari qanday? Javoblardan biri bu qoidalarni tushunishga intilish va o'yinni yaxshiroq o'ynashdir. Odamlar o'rtasidagi o'zaro ta'sir o'yin doirasiga joylashtirilishi mumkin: boshqalari aqlli o'yin bilan kurashish mumkin bo'lgan "harakatlar" qiladigan "raqiblar" dir.[11] O'yin-kulgi metaforasida, shaxslararo siyosat o'yini juda jiddiy-deyarli professional sport kabi jiddiy!

Yana bir yondashuv – hayotni o'ta jiddiyligni yengish vositasi sifatida o'yin sifatida tasavvur qilish. Buning ma'nosi kundalik hayotga o'ynoqlik tuyg'usini kiritishdir. Majburiyat va ijtimoiy taqqoslash yukidan tushkunlikka tushishning o'rniga, qiziquvchan bo'linish munosabatini rivojlantirish mumkin. Bunday yondashuv ko'plab falsafalar va dinlarda o'z tarixiga ega.

Bir nechta omadli odamlar hayotni quvnoq kayfiyat bilan boshdan kechirishadi, kundalik ishlardan zavqlanishadi va boshqalarning hayotini yoritishga intilishadi. Ular kerak bo'lganda jiddiy bo'lishi mumkin, lekin negativizmga berilib ketmaydi. O'yin metaforasida ular o'yinni yoqtirishadi va g'alaba qozonish haqida ko'p tashvishlanmaydilar. Bunda ular yosh bolalarda tez-tez uchraydigan hayotning o'z-o'zidan quvonchini saqlab qolganga o'xshaydi.

Anarxist hayotga o'ynoqi munosabatda bo'lishi kerakmi? Shuncha odam ekspluatatsiya qilinib, zulmga uchraganda, yengil-yelpi munosabatda bo'lish samaralimi? Yaxshi dunyoni yaratish uchun qo'lidan kelgancha o'ynoqi ruhni tarbiyalash foydali bo'lishi mumkinmi? Qanday qilib faollar ahmoqona va noqulay emas, balki foydali va ilhomlantiruvchi tarzda o'ynashni o'rganishi mumkin?

## Ta'siri

O'z-o'zini boshqaradigan jamiyatga intilish uchun o'yinning oqibatlari qanday? Ushbu qisqacha so'rovnoma asoslanib, asosiy nuqta shundaki, *o'yin muhim*. Bu erkinlikning bir jihati bo'lib, unga ijodkorlik va quvonchni ifoda etish erkinligi kiradi.

Bundan tashqari, o'ynoqi anarxist ko'rib chiqishi mumkin bo'lgan bir nechta printsiplarni aniqlash mumkin. Birinchisi, o'yin istalgancha ko'pchilikka, agar xohlasa, ishtirok etishiga imkon beradigan, inklyuziv bo'lishi kerak. Tomoshabin sportida muxlislar juda qiziqishi va tomosha qilishdan zavq olishi mumkin, lekin bu shaxsiy ishtirokning qoniqishidan farq qiladi.

Ko'rib chiqilishi kerak bo'lgan yana bir tamoyil – bu hamkorlik. O'z-o'zini boshqaradigan jamiyat ko'p jihatdan hamkorlik qilsa-da, o'yin ham xuddi shunday bo'lardi. Ammo raqobatdosh sport turlariga qaraganda, kooperativ sport turlari kam uchraydi. Kooperativ o'yinlarni rivojlantirish va rivojlantirish uchun ko'p ishlar qilish kerak. [12]

Uchinchidan, o'yin halokatli emas, balki kuchaytirilishi kerak. Bu sog'likni, baxtni, oqimni, jamoani va o'zini o'zi boshqarish ko'nikmalarini yaxshilashi kerak. Bu juda ko'p so'rashga o'xshaydi, lekin ba'zida yaxshi o'ylangan o'yinchi ajoyibliklarga erishishi mumkin, bu esa o'yinchilarni sog'lik va baxtni yaxshilaydigan birgalikdagi sa'y-harakatlarni birlashtiradi, o'yinni muvofiqlashtirish esa o'z-o'zini boshqarish ko'nikmalarini o'z ichiga oladi.

O'yin juda ko'p kerakli xususiyatlarga ega bo'lsa-da, ba'zi tushunmovchiliklar va tuzoqlar ham bor. O'yin o'z -o'zidan yoki uyushgan bo'lishi kerakmi? O'z-o'zidan paydo bo'ladigan harakatlar, ular ko'proq o'yin-kulgiga o'xshaydi, lekin ba'zida spontanlik o'zaro ta'sirning buzilgan shakllarini keltirib chiqaradi. Maqsadlarni ongli ravishda aks ettiradigan tadbirlarni tashkil qilish yaxshiroq bo'lishi mumkin.

O'yin majburiy bo'lmasligi kerak. Bir yondashuv – uyushgan va o'z-o'zidan o'yin uchun imkoniyatlarni loyihalash. O'yinda ishtirok etish qoniqarli bo'lishi mumkin, lekin qaramlik xavfi bo'lishi mumkin. Boshqa narsalar singari, yaxshi narsa ham ko'p bo'lishi mumkin.

Nihoyat, o'yinni jiddiy qabul qilmaslik oqilona. Inson salohiyatini kuchaytiradigan, birgalikdagi va ishtirokchi o'yinni rag'batlantirishni istagan o'ynoqi anarxist uchun, odatda, o'zingizni kamdan-kam tutish – sevimli sport jamoasini qo'llabquvvatlash yoki "Monopol" stol o'yinini yoki Grand video o'yinini o'ynash yaxshi bo'lardi. O'g'irlik Avto – va o'zini aybdor his qilmaydi. O'z-o'zini boshqaradigan jamiyatni oldindan tuzish maqsadga muvofiqdir, lekin hozirgi jamiyatda o'ynab yashashga to'sqinlik qiladigan vazifa bo'lmasligi kerak.

Loyihaga berilgan qimmatli sharhlar uchun Sharon Callaghan va Majken Sørensen

rahmat.

1. O'yin haqida juda ko'p tadqiqotlar mavjud. Ikki kashshof tadqiqot J. Huitzinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture* (Beacon, 1955) va Roger Caillois, *Man, Play, and Games* (Free Press, 1961).
2. Mary F. Rogers, *Barbie Culture* (Sage, 1999).
3. Sharon Beder (ed.), *This Little Kiddy Went to Market: The Corporate Capture of Childhood* (Pluto, 2009).
4. Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (Harper & Row, 1990).
5. Adam Alter, *Irresistible: Why We Can't Stop Checking, Scrolling, Clicking and Watching* (Bodley Head, 2017).
6. Masalan, ACMP assotsiatsiyalangan palatali musiqa pleyerlari, <https://www.acmp.net>.
7. "The Stain," <https://www.youtube.com/watch?v=hEZYdGDkkV4>.
8. Janjira Sombatpoonsiri, *Humor and Nonviolent Struggle in Serbia* (Syracuse University Press, 2015).
9. Majken Sørensen, *Humour in Political Activism: Creative Nonviolent Resistance* (Palgrave Macmillan, 2016).
10. Steven Johnson, *Wonderland: How Play Made the Modern World* (Riverhead, 2016).
11. Eric Berne, *Games People Play* (Ballantine, 1964).
12. Terry Orlick, *Winning Through Cooperation: Competitive Insanity – Cooperative Alternatives*. (Acropolis, 1978).

EDUWorksDB.com © 2021