

*О.А. Скоркин*

## **Человеческие компоненты игры**

Идея игры становится тотальной для всех или почти всех видов человеческой деятельности. С детского возраста до глубокой старости нас сопровождают разного рода игры. Относительно возраста игр можно судить по тому, что самыми ранними играми, ставшими событиями государственного масштаба и повторявшимися каждые 1417 дней, были Олимпийские игры, проводившиеся с 776 года до н. э. С каждым столетием, а прошедший век с каждым десятилетием вовлеченность человека в разнообразные игры растет. С появлением компьютеров появились и компьютерные игры, составляющие существенную толику времяпровождения использования компьютера. Разработка компьютерных игр стала некоторой областью компьютерных разработок, исчисляема тысячами игр, уровень сложности разработок уже относят к седьмому поколению.

Ориентацией во множестве компьютерных игр является их классификация по жанрам: экшен (шутеры, файтинги, аркады), симуляторы, стратегии, квесты, RPG, головоломки, традиционные настольные. Существуют и другие классификации и также выстроенные по разным основаниям: ролевые (игры с видом «из глаз» компьютерного героя, квесты, т. е. игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, стратегические), неролевые (аркады, головоломки, на быстроту реакции, традиционно азартные – карточные, рулетки, варианты репертуара казино).

Однако для человека, не озабоченного компьютерными играми, эти различия мало что проясняют для их понимания (хотя бы в силу их невообразимого множества). Это, скорее, информация для потребителя аналогично ориентирующей информации по жанрам новых

романов или кинофильмов (боевик, детектив, триллер, фантастика, мелодрама, психологическая драма и пр.). Жанры не имеют четких границ, обычно расплывчаты, и могут непрерывно переходить один в другой, соединяясь и разделяясь. Каждый жанр в свою очередь может разделяться на несколько поджанров. В результате один и тот же продукт можно отнести к нескольким жанровым группам. В большей мере жанровая классификация интересна для медиков, она помогает понять характер игровой зависимости киберзависимых. Компьютерная зависимость тинэйджеров стала приобретать вселенские масштабы. Кроме возможных неблагоприятных последствий для физического здоровья: сухости в глазах, проблем со зрением, головных болей, болей в спине, нарушений осанки, излишнего напряжения в мышцах кисти и предплечья и прочих неприятностей, существует угроза и для психического здоровья. Механизмы формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов схожи. Ролевые игры, наиболее опасные для здоровья, это что-то типа самодеятельного театра, когда группа единомышленников устраивает своеобразные гигантские постановки какой-то книги или эпохи, что может продолжаться от нескольких часов в городских условиях до недели и более на выезде. Каждый из участников принимает на себя некую «личину» на более или менее длительное время и «уходит» таким образом из мира реального в вымышленный, реализуя имеющуюся потребность в принятии роли. По статистике, процент людей, приобретающих зависимость от классических азартных игр, близок к таковому для интернетзависимости и составляет 15 %. А те 15 %, попавших в ловушку зависимости, имеют шанс на полное выздоровление, но помощь нужна своевременная.

По числу вовлеченных в игры компьютерные игры – доминанта современности. Но вообще-то компьютерные игры – это частный случай игр с реквизитом. Компьютер выступает лишь как вспомогательное средство в межличностной коммуникации. Поэтому анализ этого феномена «вовлекаемости» требует отдельного самостоятельного рассмотрения.

Однако вернемся к собственно играм. Основанием для классификации могут стать:

1. Пространство: а) размер: детские игры на ладошке (сорокаворона, ладушки); настольные; у стены; напольные; кабинетные (одно или несколько помещений); дворовые (один двор); уличные

(пространство, ограниченное несколькими улицами); городские; на пересеченной местности; б) качество: статическое или динамическое; в) качество покрытия: земля, песок, трава, вода, асфальт.

2. Реквизит: а) без реквизита; б) простой реквизит (мяч, лист бумаги и ручка); в) специально изготовленный (технические приспособления); г) компьютер; д) аттракционы.

3. Время: суток (дневные, ночные); сезон (лето, зима, межсезонье).

Участники: по количеству: индивидуальные, парные, групповые (малая группа 3–7, большая 8–15), коллективные (16–40), организационные (больше 40), планетарные; по половой принадлежности: женские (традиционно мода), мужские (война, политика), унисексные (игры с отодвинутым полом) – многие спортивные; по уровню участников: новичок, любитель, профессионал.

Правила: жесткие, вольные, условности.

Игровая стратегия: а) стратегия состязательности, игры на выигрыш. Обязательно есть то, в чем состязаются игроки, и это можно тренировать (все спортивные игры); б) стратегия шанса. Работа с неопределенностями, в том числе числовыми (казино, карты, гадания.); в) стратегия драматизации (подражания), исполнение ролей, театрализации, ролевые игры; г) стратегия движения. Главное – удовольствие от движения, нет цели выиграть (качели, карусели, горки, волны, лыжи, коньки, велосипед); д) стратегия позиционности. Анализ ситуации из позиции, оргдеятельностные игры, предполагается вступление в игру из определённой позиции, роли прописанной нет, есть лишь ценностная позиция (дебаты); е) стратегия розыгрыша.

По ведущему типу деятельности: игры для тела (физические) – двигательные, экстатические; игры для ума (интеллектуальные) – игры-манипуляции, игры-путешествия, конструкторские, психотехнические; игры для души (социальные) – сюжетно-ролевые, деловые, комплексные; дидактические – конкурсы, аукционы, диалоги, принятия решения.

В большей мере интересен расклад по структуре игры. Структура игры – это композиция, процессуальная и операциональная основа, наличие необходимых для конкретной игры структурных игровых единиц, их взаиморасположение. Размышляя об основных слагаемых, структурных единицах игры,

мы на самом деле пытаемся ответить на вопрос, без чего игра невозможна. И тогда становится понятно, что в качестве основных констант следует назвать:

– Участника или участников, выразивших желание и готовность играть.

– Правила игры, определяющие данность и смысл игры; в самом простом виде – правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого могут присваиваться очки.

– Игровой хронотоп (игровое пространство и игровое время).

– Сюжет игры – то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента, фабула игры.

– Игровой реквизит (от незатейливого до весьма сложного, компьютера, к примеру).

– Итог игры как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам.

Классификация необходима для понимания того, что есть игра. Мало кого устроит такое определение: «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». Научного единого общего для всех определения игры мы не имеем до сих пор, и все исследователи (биологи, этнографы, философы, психологи) отталкиваются от интуитивного осознания, соответствующей культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в этой культуре.

Объективированию отношения к игре способствует формализация структурных элементов игры. И первые попытки **математического анализа** игры относились к **азартным играм (орлянка, кости, рулетка)**. Первоначально основные понятия игры не имели строго математического вида, к ним можно было относиться как к некоторым **эмпирическим фактам**, как к свойствам реальных событий, и они формулировались в наглядных представлениях. Начало такого анализа относится к XVII в., с ним связаны имена Паскаля, Ферма, Гюйгенса. Это были истоки нового направления в математики – теории вероятностей. Важный вклад в теорию вероятностей внес **Бернулли**: он дал доказательство **закона больших чисел** в простейшем случае независимых испытаний. В пер-

вой половине XIX в. теория вероятностей начинает применяться к анализу ошибок наблюдений; **Лаплас** и **Пуассон** доказали первые предельные теоремы. Во второй половине XIX в. основной вклад внесли русские ученые **Чебышев**, **Марков** и **Ляпунов**. В это время были доказаны **закон больших чисел**, **центральная предельная теорема**, а также разработана теория **цепей Маркова**. Современный вид теория вероятностей получила благодаря **аксиоматизации**, предложенной **Колмогоровым**. В результате теория вероятностей приобрела строгий математический вид и окончательно стала восприниматься как один из **разделов математики**.

Теория игр в наше время – это раздел математики, предметом которого является анализ принятия оптимальных решений в условиях конфликта. Возникнув из задач классической теории вероятностей, теория игр превратилась в самостоятельный раздел математики в середине XX в. Наиболее полное изложение идей и методов теории игр впервые появилось в 1944 г. в труде математика Дж. Фон Неймана и экономиста О.Моргенштерна<sup>1</sup>. Предшественником теории игр по праву считается французский математик Э.Борель. Некоторые фундаментальные идеи были независимо предложены А.Вальдом, заложившим основы нового подхода к статистической теории принятия решений.

Первые приложения теория игр нашли в математической статистике и в решении некоторых возникших во время Второй мировой войны военных проблем специального характера. Ее использовали как плодотворный источник теоретических моделей в экономике и социологии. Методы теории игр используются также в теории операций и в линейном программировании.

Математическое понятие игры необычайно широко. Оно включает в себя и так называемые салонные игры (в том числе шахматы, шашки, го, карточные игры, домино), а может использоваться и для описания моделей экономической системы с многочисленными конкурирующими друг с другом покупателями и продавцами, для обсуждения статистических проблем, возникающих при непрерывном контроле производственного процесса, а также для решения военных задач, например, при определении оптимальных маневров подводной лодки, преследуемой обнаружившим ее надводным кораблем противника. В последние десятилетия значение теории игр существенно возросло во многих областях экономиче-

ских и социальных наук. В экономике она применима не только для решения общехозяйственных задач, но и для анализа стратегических проблем предприятий, разработок организационных структур и систем стимулирования. В последние десятилетия эти методы проникли и в управленческую практику. Их значимость не вызывает сомнений. Нобелевскими лауреатами по экономике за достижения в области теории игр стали: Роберт Ауманн, Райнхард Зелтен, Джон Нэш, Джон Харсаньи, Томас Шеллинг.

Не вдаваясь в детали, игру в общих чертах можно определить как ситуацию, в которой одно или несколько лиц («игроков») совместно управляют некоторым множеством переменных и каждый игрок, принимая решения, должен учитывать действия всей группы, «платеж», приходящийся на долю каждого игрока, определяется не только его собственными действиями, но и действиями других членов группы. Некоторые из «ходов», или индивидуальных действий, в ходе игры могут носить случайный характер. Наглядной иллюстрацией может служить известная игра в покер: начальная сдача карт представляет собой случайный ход, последовательность ставок и контрставок, предшествующая финальному сравнению взяток, образована остальными ходами в игре.

Платежом называется сумма очков, получаемая игроком по окончании партии. Величина платежа зависит от исхода случайных ходов в игре и от индивидуальных выборов каждого игрока при последующих ходах. Платеж обычно принято выражать числом очков или денежной суммой; положительный платеж означает выигрыш игрока, отрицательный – проигрыш. Предполагается, что каждый игрок стремится максимально увеличить свой выигрыш.

«Наиболее разумные» стратегии в игре называются решениями этой игры. Основой проблематики теории игр как математической дисциплины является изучение связей между условиями игры и ее решениями. Основными вопросами в каждой игре являются следующие: «Что такое решение данной игры?», «Существуют ли решения данной игры?», «Каково решение данной игры и как его найти?». Удовлетворительное понятие решения было выработано для важного класса игр с числом игроков не более двух. Для игр более общего типа используется ряд критериев, позволяющих получать «оптимальные решения», удовлетворяющие некоторым

интуитивно правдоподобным требованиям; однако в настоящее время ни одно из таких решений нельзя считать вполне удовлетворительными.

При анализе любой игры важно знать, в какой степени одному игроку известны стратегии, сделанные ходы и индивидуальные выборы другого игрока. В салонных играх эта информация заложена в явном виде в правилах игры. В военной игре эти сведения определяются широтой и глубиной разведывательной информации; однако следует также учитывать и разведывательную деятельность противника<sup>2</sup>.

В шашках, шахматах, китайских шашках, в игре в крестики-нолики на бесконечном поле и во многих других играх каждый игрок располагает «полной информацией». Это означает, что каждый игрок в любой момент времени полностью информирован о всех предыдущих ходах, сделанных в процессе игры, что позволяет придать простую математическую структуру любой конечной игре этого типа. При числе игроков больше двух существует возможность объединения нескольких игроков в коалицию для достижения совместными усилиями того, что они не могли достичь порознь.

Чтобы уяснить, как обычную игру можно теоретически свести к нормальной форме, наиболее удобной для анализа, нужно глубже вникнуть в то, что понимается под «стратегией» в теории игр. В самых общих чертах стратегия игрока представляет собой детальный план действий, который может быть составлен заранее, до того, как игра действительно будет сыграна, и содержит полные инструкции, необходимые для принятия любого возможного решения; решение должно учитывать всю информацию, которой располагает игрок относительно предыдущих ходов, сделанных во время игры.

Основными положениями в теории игр следует считать следующие. Чтобы описать игру, необходимо сначала выявить ее участников. Это условие легко выполнимо, когда речь идет об обычных играх типа шахмат, канасты и т. п. Иначе обстоит дело с «рыночными играми». Здесь не всегда просто распознать всех игроков, т. е. действующих или потенциальных конкурентов. Практика показывает, что не обязательно идентифицировать всех игроков, надо обнаружить наиболее важных.

Игры охватывают, как правило, несколько периодов, в течение которых игроки предпринимают последовательные или одновременные действия. Эти действия обозначаются термином «ход». Действия могут быть связаны с ценами, объемами продаж, затратами на научные исследования и разработки и т. д. Периоды, в течение которых игроки делают свои ходы, называются этапами игры. Выбранные на каждом этапе ходы в конечном счете определяют «платежи» (выигрыш или убыток) каждого игрока, которые могут выражаться в материальных ценностях или деньгах (преимущественно дисконтированная прибыль).

Еще одним основным понятием данной теории является стратегия игрока. Под ней понимаются возможные действия, позволяющие игроку на каждом этапе игры выбирать из определенного количества альтернативных вариантов такой ход, который представляется ему «лучшим ответом» на действия других игроков. Относительно концепции стратегии следует заметить, что игрок определяет свои действия не только для этапов, которых фактически достигла конкретная игра, но и для всех ситуаций, включая и те, которые могут и не возникнуть в ходе данной игры.

В качестве примеров здесь можно назвать решения по поводу проведения принципиальной ценовой политики, вступления на новые рынки, кооперации и создания совместных предприятий, определения лидеров и исполнителей в области инноваций, вертикальной интеграции и т. д. К числу известных областей применения методов теории игр следует отнести также ценовую стратегию, создание совместных предприятий, расчет времени разработки новой продукции. Важный вклад в использование теории игр вносят экспериментальные работы. Многие теоретические выкладки отрабатываются в лабораторных условиях, а полученные результаты служат импульсом для практиков. Теоретически было выяснено, при каких условиях двум эгоистически настроенным партнерам целесообразно сотрудничать и добиваться лучших для себя результатов. К тому же следует указать и на наличие определенных границ применения аналитического инструментария теории игр. В следующих случаях он может быть использован лишь при условии получения дополнительной информации. Во-первых, это тот случай, когда у предприятий сложились разные представления об игре, в которой они участвуют, или когда они недостаточно ин-

формированы о возможностях друг друга. Например, может иметь место неясная информация о платежах конкурента (структуре издержек). Если неполнотой характеризуется не слишком сложная информация, то можно оперировать сопоставлением подобных случаев с учетом определенных различий. Во-вторых, теорию игр трудно применять при множестве ситуаций равновесия. Эта проблема может возникнуть даже в ходе простых игр с одновременным выбором стратегических решений. В-третьих, если ситуация принятия стратегических решений очень сложна, то игроки часто не могут выбрать лучшие для себя варианты. Легко представить более сложную ситуацию проникновения на рынок, чем та, которая рассмотрена выше. Например, на рынок в разные сроки могут вступить несколько предприятий или реакция уже действующих там предприятий может оказаться более сложной, нежели быть агрессивной или дружественной.

Экспериментально доказано, что при расширении игры до десяти и более этапов игроки уже не в состоянии пользоваться соответствующими алгоритмами и продолжать игру с равновесными стратегиями. Отнюдь не бесспорно и принципиальное, лежащее в основе теории игр предположение о так называемом «общем знании». Оно гласит: игра со всеми правилами известна игрокам и каждый из них знает, что все игроки осведомлены о том, что известно остальным партнерам по игре. И такое положение сохраняется до конца игры. И наконец, следует отметить, что теория игр является очень сложной областью знания. При обращении к ней надо соблюдать известную осторожность и четко знать границы применения. Слишком простые толкования, принимаемые фирмой самостоятельно или с помощью консультантов, таят в себе скрытую опасность. Анализ и консультации на основе теории игр из-за их сложности рекомендуются лишь для особо важных проблемных областей. Опыт фирм показывает, что использование соответствующего инструментария предпочтительно при принятии однократных, принципиально важных плановых стратегических решений, в том числе при подготовке крупных кооперационных договоров.

А вот здесь немного остановимся и задумаемся. Наш великий соплеменник М. Ломоносов говорил «а зачем нужна математика – чтобы мозги прочистить». Использование понятий «решения», «платежа»,

«стратегии», «выигрыша» выхолащивает игру как таковую. Вся математическая теория игр может быть охвачена следующим – решение задач оптимизации в условиях неопределенности (теория статистических решений) и конфликтности (теория оптимизации управления – линейное, нелинейное, дискретное программирование и другие разделы анализа). Имеет место вытеснение игры – начинает завладевать трезвое, прозаическое понятие пользы. Получает признание заблуждение, что экономические силы и экономический интерес определяют историю развития человеческого духа. Рационализм и утилитаризм убивает таинство и провозглашает человека свободным от вины и греха. Труд и производство становятся идеалом, а затем и идолом.

Природа игры – это ее «атмосфера», не только реальные ценности, но и все, что так или иначе связано с настроением, возникающим в ходе игры: бодрость, радостное самочувствие, активный жизненный тонус. Элементами природы игры являются и присущие игре интуиция, импровизация, эмоциональность, символизм. Игра лежит вне благоразумия практической жизни, вне сферы необходимости или пользы.

Нелишне напомнить позицию Й.Хейзинги, автора монографии *Homo Ludens* («Человек играющий»), который так определяет главные параметры феномена игры: выключение из обыденной жизни, преимущественно радостный тон деятельности, пространственное и временное ограничение, сочетание строгой определенности и подлинной свободы<sup>3</sup>. Игровая, творческая стихия бытия не хочет подчиняться никаким законам – это полная свобода от всего. На самодостаточности, «далеко идущей самостоятельности игры» настаивает Хейзинга. Исследователь утверждает, что «игра лежит вне дизъюнкции мудрости и глупости», «она не знает различия истины и лжи», в игре «не заключено никакой моральной функции – ни добродетели, ни греха».

Эта позиция представляется приемлемой, и корни ее в глубокой древности. У Платона она конституируется так. О том, что не заключает в себе ни пользы, ни истины, ни какой-либо ценности как подражание, но и не является вредоносным, лучше всего судить по степени очарования и наслаждению, которое оно дарит. Подобное удовольствие, которое не содержит в себе сколько-нибудь достойных упоминания вреда или пользы, это и есть игра, пайдия<sup>4</sup>. В объяснение игры Платона говорится, что «все юные существа

не могут удерживать в узде ни тело, ни голос, они норовят двигаться и производить много шума, прыгать, скакать, плясать в свое удовольствие и исторгать из себя всевозможные звуки. Животные, однако, не знают во всем этом тех различий порядка и беспорядка, что зовутся гармонией и ритмом. Нам же, людям, богами дано было различать ритм и гармонию через сопутствующее этому наслаждение». И для Аристотеля пайдия означает всего-навсего детскую игру, развлечение, забаву. Мысль о детях неразрывна с игрой, ибо «у ребенка она составляет главное содержание его жизни», с нее у ребенка и начинается восприятие и осознание мира.

Для игры характерен особый модус существования. Одним из основных компонентов природы игры является ее *двуплановость*. Личность в игре находится в двух планах: реальном и условном. С одной стороны, игрок выполняет реальные действия в реальных условиях для решения разнообразных творческих или утилитарных игровых задач. С другой стороны, в этой реальности есть обязательно условность, иррациональность. При нарушении одного из планов игра всегда расстраивается. Нарушение игрового, условного плана делает игру бессмысленной, слишком похожей на обыденную жизнь. Утрата же реального плана переводит игру в чисто фантазийный план. Человек добровольно погружается в виртуальный мир, чтобы начать смотреть на реальные предметы глазами игрока, задумавшего свою игру и подбирающего для нее необходимый инструмент.

Дети любят играть со взрослыми, взрослые при игре с малышами испытывают серьезные трудности. Чтобы действительно играть, взрослый должен, пока он играет, стать ребенком. Держа в уме значимость игры для образования, развития, социализации, взрослый невольно сохраняет отношение к игре, как к действию «понарошку», для ребенка же важно поверить, что это «серьезное» действие, что взрослый умеет играть. Мир ребенка, согласно К.Коффке и Ж.Пиаже, похож на мир «примитивного человека», наделяющего живое и неживое мистическими свойствами, но такое обращение с вещами характерно только для детства. Становясь взрослым, человек обращается с ними совершенно иначе. То, что для ребенка являлось полноправным миром, для взрослого становится игрой<sup>5</sup>.

Более высокие формы игра приобретает в сфере искусства. Игры служат лишь отдохновением от труда, вроде некоего снадобья: они снимают душевное напряжение и успокаивают. Празд-

ность же словно бы в себе самой таит наслаждение, счастье и радость жизни. Именно это счастье – т. е. более не стремиться к тому, чего не имеешь, – и есть жизненная цель. Наилучшее наслаждение получают наилучшие люди с наиболее благородными чаяниями. Поэтому ясно, что для препровождения свободного времени следует в чем-то образовывать себя, чему-то учиться, а именно тем вещам, которым люди учатся и которые возвращают в себе не из-за их необходимости для работы, но ради себя самих<sup>6</sup>. Этим доводом обусловлена связь пайдиа с мусическими искусствами, где ярко выраженное игровое содержание можно прямо назвать основополагающим и существенно важным.

Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым формам. Древняя поэзия – изначально игровая функция, поскольку содержательно наполняет и культ, и праздничное увеселение, и коллективную игру, и испытание или загадывание загадок, и мудрое поучение, и пророчество, и состязание. Это освященная игра, но в своей освященности эта игра все же постоянно остается на грани необузданности, шуток, развлечения. В поэтической форме, образными средствами он рассказывает о вещах, которые предстают как случившиеся на самом деле. Он может быть полон самого глубокого и священного смысла, являясь основой мифа. Метрические формы, рифма, смена строф и рефрен; различные формы выражения – драматическая, эпическая, лирическая, создают основу для других, сопутствующих мусических проявлений.

Связь поэзии с игрой касается не только внешних форм речи. Так же полно проявляет она себя в формах образного воплощения, в мотивах и способах их оформления и выражения. Имеем ли мы дело с мифологической образной системой или же с эпической, драматической, лирической, с древними сагами или современным романом – всюду в качестве сознательной или неосознанной цели выступает одно: вызвать напряжение словом, которое приковывает воспринимающего его.

То, что поэтическая речь делает с образами, есть игра. Она располагает их в стилистическом порядке, она вкладывает в них тайны, так что каждый образ, играя, отвечает на какую-либо загадку. Игровой характер образной поэтической речи обстоятельно проанализирован в работе.

Пожалуй, нигде взаимосвязь культа, танца, музыки и игры не описывается с такой ясностью, как в «Законах» Платона. Боги, говорится там, из сострадания к человеческому роду, на горе рожденному, в отдохновение от забот установили благодарственные празднества, дав людям для этого Муз, и Аполлона, предводителя Муз, и Диониса, дабы и они участвовали в этих празднествах и через это божественное праздничное единение неизменно вновь восстанавливался необходимый людям порядок вещей.

В ряде языков исполнение на музыкальных инструментах зовется игрою. Музыка находится в сфере, которая располагается между благородной игрою и самостоятельным художественным наслаждением. Она считалась миметическим, или подражательным, искусством. Воздействие этого подражания возбуждает этические чувства позитивного или негативного свойства. Каждый напев, лад, танцевальная поза что-то представляют, что-то показывают, что-то изображают, и в зависимости от того, хорошо это или дурно, прекрасно или же безобразно, на самую музыку переходит качество хорошего или дурного. В этом заключается ее высокая этическая и воспитательная ценность. Внимать ее подражанию – значит будить в себе чувства, отвечающие тому, чему она подражает. Одни ритмы и мелодии пробуждают энтузиазм, другие – внушают гнев или кротость, мужество, сдержанность. Греки приписывали определенное воздействие каждому музыкальному инструменту.

В наслаждении музыкой сливаются воедино ощущение прекрасного и чувство священного, и в этом слиянии исчезает противопоставление игры и серьезности. В связи с этим очень важно здесь подчеркнуть, что в эллинском мышлении понятия, которые мы обозначаем терминами игра, труд, наслаждение искусством, соотносились между собой совершенно по-другому, чем это привычно для нас.

В мусических искусствах художественная актуализация фактически заключается в исполнении.

Характер всякого музицирования – это игра. Эта изначальная данность, пусть даже она и остается невысказанной, в общем признается повсюду. Предназначена ли музыка для радости и развлечения, стремится ли она выразить возвышенную красоту или имеет священное литургическое предназначение, она всегда остается

игрою. И именно в культе она зачастую неразрывно соединена с преимущественно игровой функцией – танцем. Различение и описание свойств и особенностей музыки древнейших периодов культуры выглядит наивным и недостаточным. Восхищение духовной музыкой выражают, сравнивая ее с ангельским хором, прибегая к теме небесных сфер. Вне связи с религиозными функциями музыку оценивают главным образом как благородное времяпрепровождение, искусное занятие, достойное всяческого восхищения, или же как всего-навсего веселое развлечение, дивертисмент. Оценка музыки как сугубо личного, эмоционального художественного переживания, и к тому же выраженная словами, появляется между тем значительно позже. Признанной функцией музыки всегда была функция благородной и возвышающей социальной игры, наивысшей ступенью которой часто считали изумляющие достижения при демонстрации технических навыков.

Само слово «музыка» включает в себя наряду с пением и инструментальным сопровождением также и танец. О танце – идет ли речь о священных и магических танцах первобытных народов, о танцах в греческом культе или о танце как праздничном увеселении, у всех народов, – можно сказать, что это сама игра в полном смысле слова, и при этом в одной из ее самых чистых и совершенных форм. Правда, игровое качество танца не во всех его формах раскрывается одинаково полно. Наиболее отчетливо оно наблюдается, с одной стороны, в хороводах и танцах с характерными для данного танца фигурами, с другой – в сольном танце, т. е. там, где танец есть изображение, представление, зрелище или же ритмическое выстраивание и движение. Взаимосвязь танца и игры кажется настолько очевидной, настолько внутренне оправданной и настолько полной, что вполне можно воздержаться от обстоятельного включения в понятие игры – понятия танца. Отношение танца к игре не есть его участие в ней, но отношение части и целого, тождество сущности. Танец – это особая и весьма совершенная форма самой игры как таковой.

В такой же мере театральное искусство – особая форма игры, со своей спецификой, порожденной режиссурой и актерским мастерством, интерпретирующими авторский текст произведения. Любая форма актерского проявления – это энергия. Зритель приходит в театр, для того чтобы исчезнуть, погрузиться в бытие другого пространства и времени, войти в другой мир человеческих отно-

шений, что является одним из самых величайших наслаждений человека. На уровне актера театр обладает невероятной творческой силой. Почему и зачем мы играем и для чего вообще все это нужно – для того, чтобы обнаружить себя: действующим, играющим и блаженствующим одновременно. Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. «Необычность» игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску «играет» иное существо.

В сфере изобразительного искусства связь с игрой кажется менее очевидной. В архаической культуре художественное произведение как вещь в наибольшей степени обретает свое место и назначение в культе, независимо от того, постройка это, скульптура, наряд или искусно украшенное оружие. Произведение искусства почти всегда причастно сакральному миру, оно несет в себе заряд его могущества: магическую силу, священный смысл, символическую ценность. Необузданная причудливость танцевальных масок первобытных народов, свивающиеся фигуры на тотемных столбах, волшебные переплетения орнаментальных мотивов, гротескное искажение фигур людей и животных – все это неудержимо вызывает ассоциации со сферой игры.

Как только мы перейдем от создания произведения изобразительного искусства к его вхождению в социальную среду, картина меняется. Мастерство исполнения, как и почти во всех иных достижениях человеческого умения, в высокой степени есть предмет состязательности.

В то же время функция изобразительного искусства претерпела и еще одно изменение. Живопись, к примеру, все больше и больше обретала признание как совершенно самостоятельная и исключительно высокая культурная ценность. Вплоть до XVIII в. она занимала на шкале этих ценностей весьма подчиненное место, будучи благородным украшением жизни привилегированного сословия. Эстетическое наслаждение испытывали от него так же, как и теперь, однако интерпретировали его или как религиозное вдохновение, или как нечто возвышенное и диковинное, доставляющее удовольствие или служащее для развлечения.

Таким образом, мы можем выделить признаки, имеющие отношение к игре в сфере искусства, не противоречащие игре вообще. Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное

действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода. Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра – то, без чего он мог бы и обойтись. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в «свободное время». Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными.

Игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь. В нашем сознании игра противостоит серьезности. Ее разворачивания «по-нарошку» – в противоположность «серьезности», кажущейся первичной. Противопоставление игра – серьезность всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Не будучи «обыденной жизнью», она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей.

Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак – замкнутость, ограниченность, игра «разыгрывается» в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она «разыгрывается». Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас – как детские игры, партия в трик-трак, бег наперегонки; либо после длительного перерыва. Эта повторяемость – одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрена, чередования как нечто само собой разумеющееся.

Еще разительней временного ограничения – ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они, по форме и функции, суть игровые пространства, т. е. отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила.

Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен.

Среди характеристик, применимых к игре, было названо напряжение. Причем элемент напряжения занимает здесь особенное и немаловажное место. Напряжение – свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. Что-то «удаётся» при определенном усилии.

Развитие или модификация признаков игры, как и наполнение их несколько другим смыслом, отражает тенденции человеческой деятельности, и культуры в частности. Какие же изменения в этом плане привнес XX в.

В первую очередь это, безусловно, экспансия игровой практики во все сферы жизни. Под флером игры развернули свою практику казино, так называемые игральные автоматы, различные «пирамиды», великое множество компьютерных игр, чреватых и для семейного бюджета, и для здоровья. Разработка игр поставлена на конвейер. Одни только архитекторы игр фирмы Parker Brothers, основатели Monopoly, за прошедшие 100 лет распространили по всему миру более 2000 игр докомпьютерного периода<sup>7</sup>. Компьютеризация и Интернет способствовали еще более стремительной разработке и распространению продукта, который собственно игрой называть сомнительно. Современный аппарат организации общественной жизни с литературно изощренной художественной критикой, с выставками и лекциями, призван к тому, чтобы повышать игровой характер художественных манифестаций. Веры, однако, это не прибавляет.

Второй особенностью следует считать стилистический плюрализм – естественное отражение противоречивости времени: XX столетие было полно катастрофических социальных потря-

сений, и в то же время это век реорганизации человеческого сознания в связи с многочисленными открытиями в области науки и техники. Все эти события привели к изменению мироощущения, которое проявилось прежде всего в утере былого цельного гармоничного взгляда на мир. Изменения коснулись искусства, и притом в такой мере, что авторский стиль приобретает модус загадки. Идея игры стала представлять собой либо «игру со стилями», либо «игру в стиль».

Ярко проявляется «игра в стиль» и «игра со стилями» в литературе. Так, роман Д.Джойса «Улисс», как справедливо отмечено его переводчиком С.Хоружим, «вместил в себя всю литературу со всеми ее стилями и техниками письма и выразил все, что искусство способно сказать о человеке». Х.Л.Борхес составил свои книги из ряда рассказов, в которых ощутимы разные исторические стили, а также стили научного исследования и журналистской публицистики.

В живописи произведения мирискусников характеризуются «игрой в стили» разных эпох, а также внеевропейских традиций, связанных с философией Востока и фольклором.

Многоликая стилевая картина видна в музыке признанных классиков современности – И.Ф.Стравинского, С.С.Прокофьева, Д.Д.Шостаковича, А.Г.Шнитке.

И, наконец, самое важное – XX в. обнажил глубокую связь игры и культуры. В работах Х.Ортеги-и-Гассета<sup>8</sup>, Й.Хейзинги<sup>9</sup>, Х.-Г. Гадамера<sup>10</sup> наметился переход от биологических, индивидуально-психологических подходов анализа игры к социологическим и культурологическим. Они связывают игру с общественным разумом, с культурой в целом. С культурой как системой игр. С культурой, организованной «по правилам игры» в виде вечно развивающейся совокупности сюжетов, сценариев, ролей, норм, ценностей, символов, языка культуры и т. п. с идеей создания универсального языка культуры, некой системы символов культуры, единых для всех и позволяющих через эти знаки культуры выражать любую идею, любое содержание религии, философии, музыки, живописи и т. п. – своего рода универсальной методологии. Такая идея нашла приземленное применение в обоснованных Г.Щедровицким организационно-деятельностных играх<sup>11</sup>. Свидетельство тому –

их применение для того, чтобы активизировать творческие возможности в сферах производства, управление коллективом, обучение студентов.

Подведем итоги. Игра пронизывает все сферы человеческой деятельности, являясь отражением культуры, она старше культуры. «Культура зачинается не как игра и не из игры, а в игре». Это «внеразумное занятие» в самом широком смысле как явление культуры обладает способностью к воссозданию разнообразных смысловых ситуаций человеческой деятельности. В отличие от всех видов деятельности, связанных с выполнением определенных целей, в игровой деятельности изначальная жизненная активность проявляется непринужденно, бесцельно, свободно. Она возникает не из необходимости достижения каких-то результатов и не является вынужденным действием. Это добровольное проявление сил, порыв, не предусмотренный заранее.

Игра как категория может рассматриваться в качестве одного из наиболее фундаментальных жизненных элементов. Игра – это и особая форма наслаждения, высшая степень осознанности, когда внутренняя интимность питается внешней созерцательностью. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму. Человек выбирает себе товарищей, друзей, близких чаще всего из числа тех, кто играет в те же игры. В этом и состоит личностное значение игр. «Человек играющий» несет в себе творческое начало как онтологическую загадку.

И, наконец, представляется целесообразным отметить актуальные проблемы, связанные с играми и требующие анализа с позиций текущего периода:

- игра и творчество;
- феноменология компьютерных игр;
- ролевые игры в системе образования.

### Примечания

- <sup>1</sup> Нейман Дж., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. М., 1970.
- <sup>2</sup> Берж К. Общая теория игр нескольких лиц. М., 1961; Воробьев Н.Н. Основы теории игр. Бескоалиционные игры. М., 1984.
- <sup>3</sup> Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.

- <sup>4</sup> Платон. Законы // Платон. Соч.: В 3 т. Т. 3. Ч. 2. М., 1972. С. 290.
- <sup>5</sup> Эльконин Д.Б. Психология игры в дошкольном возрасте // Психология личности и деятельности дошкольников. М., 1965; Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1997.
- <sup>6</sup> Аристотель. Политика // Аристотель. Соч.: В 4 т. Т. 4. М., 1984. С. 625.
- <sup>7</sup> Orbanes P. The Game Makers. Boston, 2004.
- <sup>8</sup> Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация общества. М., 1991.
- <sup>9</sup> Хейзинга Й. Указ. соч.
- <sup>10</sup> Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. М., 1991.
- <sup>11</sup> Щедровицкий Г.П. Философия. Наука. Методология. М., 1997.